

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Pengertian Website atau situs

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website, bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Facebook, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa di update oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa di update oleh pengguna maupun pemilik.(*Wikipedia 2010*)

2.1.1Unsur-unsur dalam penyediaan web atau situs

Untuk menyediakan sebuah website, maka kita harus menyediakan unsur-unsur penunjangnya, seperti halnya:

Nama domain (Domain name/URL - Uniform Resource Locator). Nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau

dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Contoh : <http://www.nama situs .com>.

Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan, setelah nama domain itu terbeli di salah satu penyedia jasa pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah kontrol panel untuk administrasinya. Jika pengguna lupa/tidak memperpanjang masa sewanya, maka nama domain itu akan di lepas lagi ketersediaannya untuk umum. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan website tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah :

- a) .co.id : Untuk Badan Usaha yang mempunyai badan hukum sah
- b) .ac.id : Untuk Lembaga Pendidikan
- c) .go.id : Khusus untuk Lembaga Pemerintahan Republik Indonesia
- d) .mil.id : Khusus untuk Lembaga Militer Republik Indonesia
- e) .or.id : Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “.ac.id”, “.co.id”, “.go.id”, “.mil.id” dan lain lain
- f) .war.net.id : untuk industri warung internet di Indonesia
- g) .sch.id : khusus untuk Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU

2.2.E-Commerce

E-Commerce adalah dimana dalam satu website menyediakan atau dapat melakukan Transaksi secara online atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online yang memanfaatkan fasilitas Internet

dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver“. E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional, untuk kegiatan trading (perdagangan). Adapun pendapat mengenai pengertian *E-Commerce* bahwa *E-commerce* mengacu pada internet *untuk* belanja online dan jangkauan lebih sempit, dimana *E-Commerce* adalah subperangkat dari E-Bisnis.

Adapun proses yang terdapat dalam *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

1. Presentasi electronis (Pembuatan Website) untuk produk dan layanan.
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
3. Secara otomatis account pelanggan dapat secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).
4. Pembayaran yang dilakukan secara langsung (online) dan penanganan transaksi. (Setyahudi, Agus, Albert Samuel. 2002. *Aplikasi E-Commerce*)

2.2.1. Keuntungan E-commerce

keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan online channel yang biayanya lebih murah.
2. Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya pos surat, pencetakan, report, dan sebagainya.
3. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
4. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

2.2.2. Manfaat E-Commerce

Untuk para penyalur, keuntungan utama *E-Commerce* adalah kemungkinan untuk mengotomatiskan memotong biaya pada proses-proses yang berulang untuk menjangkau pasar yang lebih luas, ke produk sumber dari *supplier-base* yang lebih luas, dapat berinteraksi dengan cepat dan murah.

Biaya murah akan memungkinkan penyalur untuk bersaing, dan pelanggan dapat membeli dengan harga murah. *E-Commerce* juga bermanfaat terhadap pelanggan karena tidak ada batasan apapun lagi dengan akses online dan mereka dapat memilih dan membeli dari pasar yang lebih luas. (wikipedia2010)

2.2.3. Contoh E-Commerce.

Banyak sekali yang dapat kita lakukan melalui *E-Commerce* yaitu :

1. Pembelian pakaian melalui online.
2. Pembelian elektronik melalui online.
3. Pembelian kendaraan melalui online.
4. Pembelian buku melalui online.

2.2.4. Dampak Positif dan Negatif E-Commerce.

Didalam dunia E-Commerce pasti terdapat dampak positif dan negatifnya.

Dampak positifnya, yaitu :

1. Revenue Stream (aliran pendapatan) baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional.
2. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
3. Menurunkan biaya operasional (operating cost).

4. Melebarkan jangkauan (global reach).
5. Meningkatkan customer loyalty.

Dampak negatifnya, yaitu :

1. Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan. Seorang penipu mentransfer uang dari rekening satu ke rekening lainnya atau dia telah mengganti semua data finansial yang ada.
2. Pencurian informasi rahasia yang berharga. Gangguan yang timbul bisa menyingkap semua informasi rahasia tersebut kepada pihak-pihak yang tidak berhak dan dapat mengakibatkan kerugian yang besar bagi si korban.
3. Kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan. Kesalahan ini bersifat kesalahan non-teknis seperti aliran listrik tiba-tiba padam.
4. Penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak. Misalkan seorang hacker yang akan merusak system.

2.3. Dokumentasi Sistem

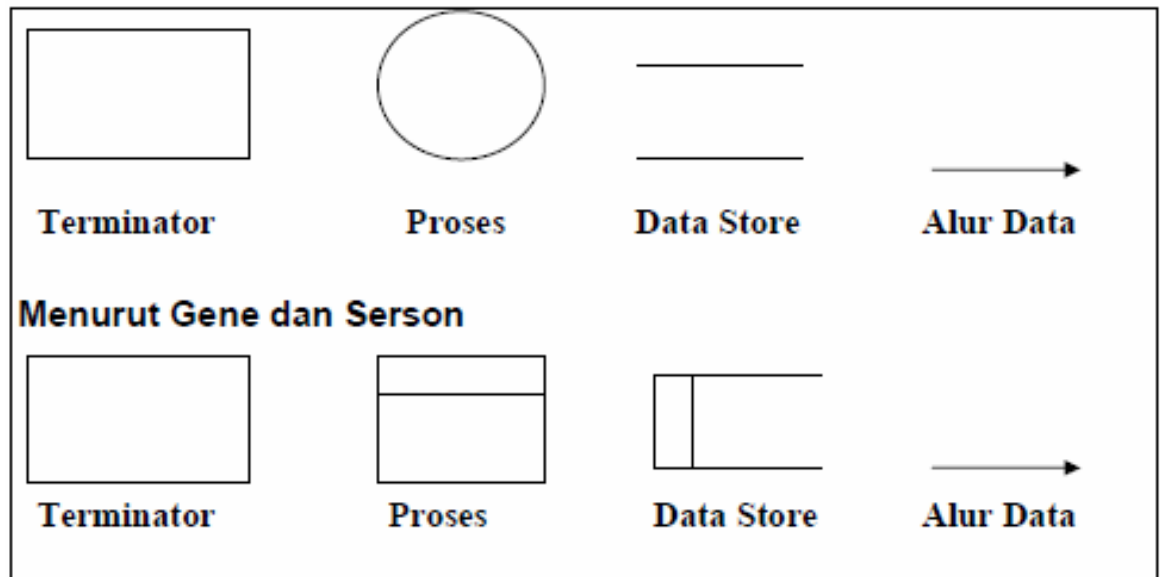
Dokumentasi Sistem. Menurut *Fathansyah (1999)* data flow diagram adalah suatu model diagram yang menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan proses serta penyimpanan data aliran data. Dfd sering digunakan untuk menggambarkan sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan.

Ada beberapa kesalahan yang harus dihindari dalam membuat DFD (data flow diagram) yaitu:

1. Menghubungkan suatu tempat penyimpanan dengan tempat yang lain.

2. Membuat hubungan yang langsung tempat penyimpanan dengan entitas luar.
3. Membuat hubungan langsung entitas luar dengan entitas luar yang lain.

2.3.1 Komponen DFD



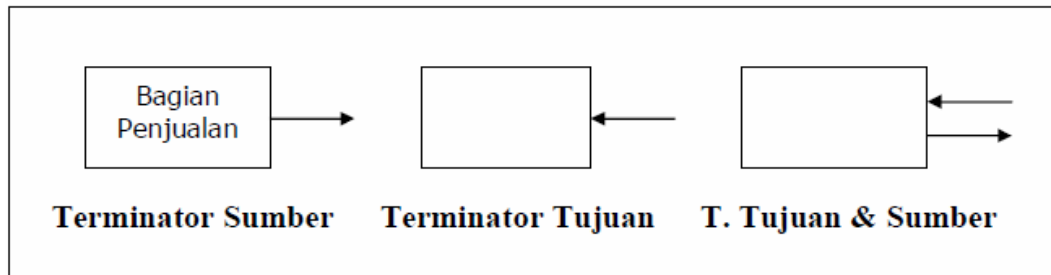
Gambar 2.1. Komponen DFD

A. Komponen Terminator / Entitas Luar

Terminator mewakili entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Biasanya terminator dikenal dengan nama entitas luar (*external entity*).

Terdapat dua jenis terminator :

1. Terminator Sumber (*source*) : merupakan terminator yang menjadi sumber.
2. Terminator Tujuan (*sink*) : merupakan terminator yang menjadi tujuan data / informasi sistem.



Gambar 2.2. Terminator/Entitas Terluar

Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi diluar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya. Terminator dapat juga berupa departemen, divisi atau sistem diluar sistem yang sedang di kembangkan.

Komponen terminator ini perlu diberi nama sesuai dengan dunia luar yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dibuat modelnya, dan biasanya menggunakan kata benda, misalnya bagian penjualan, dosen, mahasiswa.

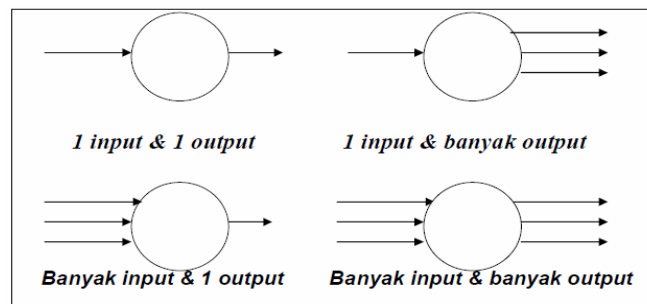
Ada tiga hal penting yang harus diingat tentang terminator :

1. Terminator merupakan bagian/lingkungan luar sistem. Alur data yang menghubungkan terminator dengan berbagai proses sistem, menunjukkan hubungan sistem dengan dunia luar.
2. Profesional sistem tidak dapat mengubah isi atau cara kerja organisasi, atau prosedur yang berkaitan dengan terminator.
3. Hubungan yang ada antar terminator yang satu dengan yang lain tidak digambarkan pada DFD.

B. Komponen Proses

Komponen proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan input menjadi output. Proses diberi nama untuk menjelaskan proses/kegiatan apa yang sedang/akan dilaksanakan. Pemberian nama proses dilakukan dengan menggunakan kata kerja transitif (kata kerja yang membutuhkan obyek), seperti *Menghitung Gaji*, *Mencetak KRS*, *Menghitung Jumlah SKS*.

Ada empat kemungkinan yang dapat terjadi dalam proses sehubungan dengan input dan output :



Gambar 2.3.komponen Proses

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan tentang proses :

1. Proses harus memiliki input dan output.
2. Proses dapat dihubungkan dengan komponen terminator, data store atau proses melalui alur data.
3. Sistem/bagian/divisi/departemen yang sedang dianalisis oleh profesional sistem digambarkan dengan komponen proses.

C. Komponen Data Store

Komponen ini digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data dan **diberi nama** dengan **kata benda jamak**, misalnya *Mahasiswa*. Data store ini biasanya berkaitan dengan penyimpanan-penyimpanan, seperti file atau database yang berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, misalnya file disket, file harddisk, file pita magnetik. Data store juga berkaitan dengan penyimpanan secara manual seperti buku alamat, file folder, dan agenda.

D. Komponen Data Flow / Alur Data

Suatu data flow/alur data digambarkan dengan anak panah, yang menunjukkan arah menuju ke dan keluar dari suatu proses. Alur data ini digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau paket data/informasi dari satu bagian sistem ke bagian lainnya.

Selain menunjukkan arah, alur data pada model yang dibuat oleh profesional sistem dapat merepresentasikan bit, karakter, pesan, formulir, bilangan real, dan macam-macam informasi yang berkaitan dengan komputer. Alur data juga dapat merepresentasikan data/informasi yang tidak berkaitan dengan komputer. **Alur data** perlu **diberi nama** sesuai dengan data/informasi yang dimaksud, biasanya pemberian nama pada alur data dilakukan dengan menggunakan **kata benda**, contohnya *Laporan Penjualan*.

2.4. PHP

Situs web pada dasarnya dibangun menggunakan script HTML (*Hiper Text Markup Language*), yakni sebuah intruksi pemrograman yang dituliskan dalam bentuk baris-baris kode, yang dikenal dengan istilah *tag*.

PHP merupakan singkatan dari *Hipertext Processor*, yaitu intruksi atau perintah pemrograman berbasis web yang biasa disisipkan dalam dokumen HTML, sebagai script pendukung yang ada dilingkungan server (*server side HTML embedded scripting*). Dengan PHP, dapat dibuat berbagai macam aplikasi web yang sederhana sampai dengan aplikasi kompleks yang membutuhkan koneksi ke database.

Pada dasarnya PHP dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program CGI (*Common Gateway Interface*), seperti menyimpan data yang diinputkan melalui sebuah form dalam website, menampilkan isi website yang dinamis, serta menerima *cookies*. Selain itu, kemampuan PHP yang menonjol adalah dukungan ke banyak database. Adapun daftar database yang dapat diakses melalui script PHP, antara lain

- | | |
|------------|-----------|
| - dBase | - ODBC |
| - Oracle | - DBM |
| - Postgree | - FilePro |
| - Sybase | - mSQL |
| - Velocis | - MySQL |

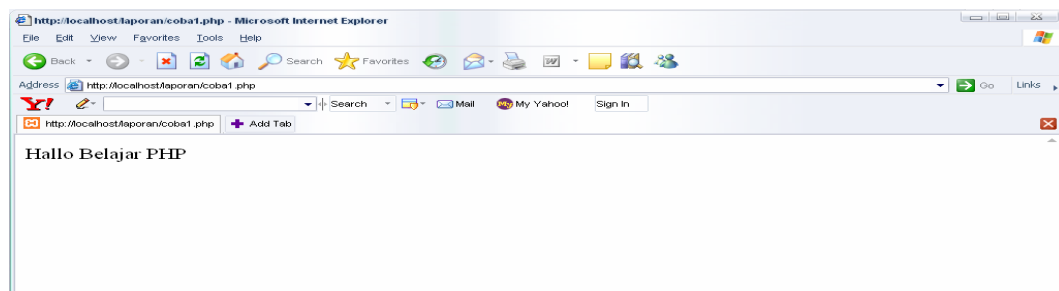
Sebelum menyisipkan script PHP dalam aplikasi anda, terlebih dahulu harus menyiapkan sebuah web server.

2.4.1. Dasar-dasar *PHP*

PHP dijalankan dalam *file* berekstensi *.PHP*, *.PHP3* atau *phtml*, tetapi secara umum ekstensi *filePHP* adalah (*.PHP*). Kode *PHP* menyatu dengan

tag HTML dalam satu *file*. Kode *PHP* diawali dengan *tag* `<?>` atau `<?PHP` dan ditutup dengan `?>`.

PHP diawali sebagai berikut :



Gambar 2.4 Hasil Dari File *coba1.PHP*

2.4.2. Kelebihan *PHP*

PHP mempunyai 4 kelebihan yaitu 4P (*Four Pee*) :

1) *Practical* / Praktis

PHP adalah bahasa pemrograman yang sangat longgar dalam penulisan, dan

ini meningkatkan kepraktisan buat para penggunanya. Misalnya saja

programmer tidak diharuskan untuk menuliskan atau menghapus variabel.

Walaupun kadang mereka juga tidak bisa mengatakan dengan mudah yang kemudian dipanggil dalam sebuah skrip, menebak formula terbaik dalam

penetapan variabel secara otomatis kemudian menghapus variabel dan mengembalikan *resource* ke sistem setelah skrip berhasil di eksekusi. Pada akhirnya, PHP mampu membuat *programmer* lebih berpikir pada tujuan akhir dari *project* yang akan dibuat.

2). *Power*

Sudah menjadi rahasia umum kalau PHP mampu membuat halaman dinamis, memanipulasi *form*, dan dapat dihubungkan dengan database. Selain yang disebutkan tadi, ternyata PHP juga dapat melakukan hal – hal di bawah ini :

1. Membuat dan memanipulasi file Macromedia Flash, gambar, dan Portable Document Format PDF.
2. Berkomunikasi dengan *credit-card processing solution*.

3). *Possibility*

Jarang ada *developer* PHP yang terikat pada suatu implementasi pemecahan masalah. Dilain sisi, ada banyak pilihan yang ditawarkan oleh PHP. Contohnya ada pada *database* yang didukung oleh PHP. Kurang lebih semuanya ada 25 *database*, termasuk Adabas D, dBase, FrontBase, Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, Interbase, mSQL, direct MS-SQL, MySQL, Oracle, Oyrimos, PostgreSQL, Solid, Sybase, Unix dbm dan Velocis.

4) *Price*

PHP merupakan salah satu *open source software*, yang dapat diartikan sebagai Berikut:

- a) PHP dapat dimodifikasi, didistribusikan, dan diintegrasikan dengan

produk lain oleh penggunanya,

- b) Pengembangan dan *auditing* yang dilakukan secara terbuka, semua orang bebas berpartisipasi.

2.5. XAMPP Web Server

XAMPP yaitu Apache, PHP, MySQL dan phpMyAdmin. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstallasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi. Versi XAMPP yang ada saat ini adalah Versi 1.4.14 atau yang terbarunya anda

bisa download pada

<http://www.apachefriends.org/en/xamppwindow.html>. Software XAMPP

versi ini terdiri atas:

- a. Apache versi 2.0.54
- b. MySQL versi 4.1.12
- c. PHP versi 5.0.4
- d. phpMyAdmin versi 2.6.2-p11 dan lain-lain

Webserver merupakan inti dari sebuah website. Setiap website yang kita lihat di internet, pastilah berjalan di atas sebuah webserver. Webserver ini bermacam-macam diantaranya adalah Apache, IIS, Tomcat, dll. Pada Windows, default dari webserver adalah IIS sedangkan Apache biasanya sudah terintegrasi dengan Linux namun juga bisa di *download* dan di install pada Windows. Saat ini, webserver Apache merupakan webserver yang paling banyak digunakan.

Pada awalnya, sebuah webserver hanya bisa menjalankan file HTML namun karena perkembangan jaman dan kebutuhan akan informasi yang dinamis, web server ditambahkan komponen agar bisa menjalankan format-format lainnya seperti asp, aspx, pop, js, dll.

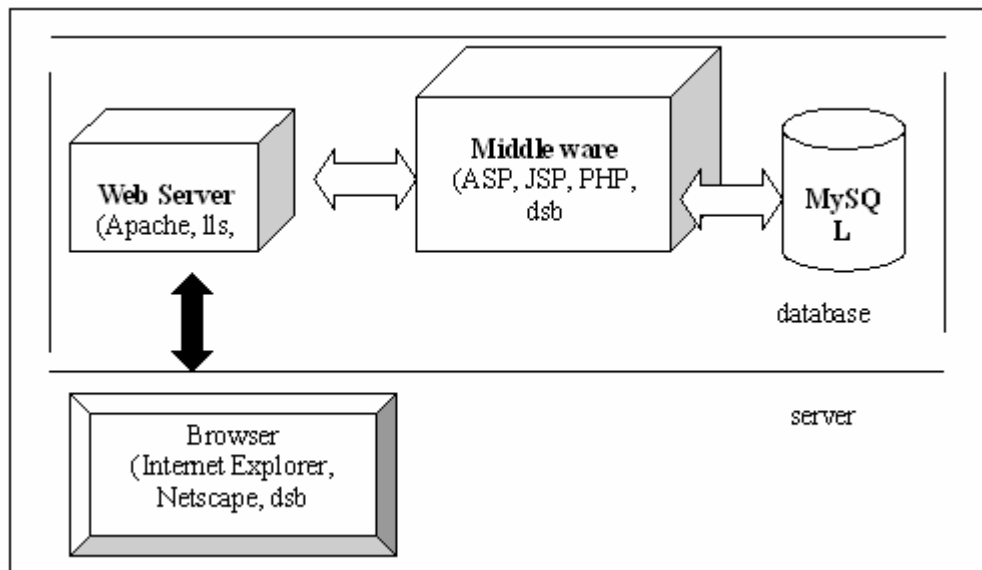
Webserver IIS misalnya, secara default tidak mengerti bagaimana menjalankan file dengan extension *.php. Agar IIS mengerti bagaimana menjalankan file PHP maka dibutuhkan instalasi komponen di dalamnya.

Untuk webserver apache sendiri adalah merupakan webserver yang paling kompatibel dengan PHP dan MySQL.

2.6. Mengenal Database

DBMS merupakan singkatan dari *Database Management System*. *DBMS* merupakan perangkat lunak atau program komputer yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengelolaan *database*. Salah satu macam *DBMS* yang populer dewasa ini berupa *RDBMS (Relational Database Management System)*, yang menggunakan model basis data relasional atau dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

MySQL merupakan salah satu contoh dari bentuk produk *RDBMS* yang sangat populer dilingkungan Linux, tetapi juga tersedia pada *Windows*. Banyak situs web yang menggunakan *MySQL* sebagai *database server* (server yang melayani permintaan akses terhadap *database*).



Gambar 2.5 Mekanisme Pengaksesan *MySQL* Melalui *Web Browser*

2.7. MySQL

MySQL adalah sebuah database yang cukup banyak digunakan untuk aplikasi web karena kehandalannya. SQL Server 2000 tidak membutuhkan ruang Harddisk yang besar untuk aplikasinya, dan mudah digunakan untuk database server, sangat ideal untuk aplikasi yang kecil dan menengah. (Wikipedia 2010)

MySQL merupakan suatu perangkat lunak database relasi (Relational Database Management System atau RDBMS), seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS SQL, dan sebagainya. MySQL AB menyebut produknya sebagai database open source terpopuler di dunia. Berdasarkan riset dinyatakan bahwa bahwa di platform Web, dan baik untuk kategori open source maupun umum, MySQL adalah database yang paling banyak dipakai. Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL telah terpasang di sekitar 3 juta komputer. Puluhan hingga ratusan ribu situs mengandalkan MySQL bekerja siang malam memompa data bagi para pengunjungnya.(wikipedia2010)

Penyebab utama MySQL begitu populer di kalangan Web adalah karena ia memang cocok bekerja di lingkungan tersebut. Pertama, MySQL tersedia di berbagai platform Linux dan berbagai varian Unix. Sesuatu yang tidak dimiliki Access, misalnya Access amat populer di platform Windows. Banyak server Web berbasis Unix, ini menjadikan Access otomatis tidak dapat dipakai karena ia pun tidak memiliki kemampuan client-server/networking.

Kedua, fitur-fitur yang dimiliki MySQL memang yang biasanya banyak dibutuhkan dalam aplikasi Web. Misalnya, klausa LIMIT SQL-nya, praktis untuk melakukan paging. Atau jenis indeks field FULLTEXT, untuk full text searching. Atau sebutlah kekayaan fungsi-fungsi built-innya, mulai dari memformat dan memanipulasi tanggal, mengolah string, enkripsi. Yang terakhir misalnya, praktis untuk melakukan penyimpanan password anggota situs.

Ketiga, MySQL memiliki overhead koneksi yang rendah. Soal kecepatan melakukan transaksi atau kinerja di kondisi load tinggi mungkin bisa diperdebatkan dengan berbagai benchmark berbeda, tapi kalau soal yang satu ini MySQL-lah juaranya. Karakteristik ini membuat MySQL cocok bekerja dengan aplikasi CGI, di mana di setiap request skrip akan melakukan koneksi, mengirimkan satu atau lebih perintah SQL, lalu memutuskan koneksi lagi. Cobalah melakukan hal ini dengan Interbase atau bahkan Oracle. Maka dengan load beberapa request per detik saja server Web/database Anda mungkin akan segera menyerah karena tidak bisa mengimbangi beban ini.

2.7.1 Koneksi Database MySql dengan PHP

Berikut penulisan fungsi *script* untuk koneksi ke *database MySQL* :(*tips php dan mysql,UNBRAW*)

1. *mysql_connect()*

Perintah ini digunakan untuk melakukan koneksi ke *serverdatabase MySQL*, fungsi ini memiliki format penulisan sebagai berikut. *mysql_connect (host , username , password) ;*

2. *mysql_select_db()*

Perintah ini digunakan untuk memilih *database* yang ada di *server MySQL*, fungsi ini memiliki format penulisan sebagai berikut.

mysql_select_db (nama_database , pengenalan_koneksi) ;

3. *mysql_query()*

Perintah ini digunakan untuk melakukan *query* atau menjalankan permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel *database*, fungsi ini memiliki format penulisan sebagai berikut.

mysql_query (permintaan , pengenalan_koneksi) ;

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Rancang bangun Bangun *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel*

Berbasis WEB dapat di uraikan menjadi beberapa tahapan :

1. Arsitektur yang menjelaskan tentang alur *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel Berbasis WEB*.
2. *Perancangan* sistem yang menjelaskan tentang alur *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel Berbasis WEB*.
3. Menggambarkan relasi antar tabel-tabel yang sudah terbentuk.
4. Penggambaran alur data sebagai pembentuk sistem dalam bentuk data flow diagram DFD.
5. Perancangan data yang diaplikasikan ke dalam database.
6. Interface antar muka yang menjelaskan tentang tampilan awal sistem.

3.1 Analisa Sistem

Analisa adalah kegiatan dalam mempelajari bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi. Pada *Aplikasi otomasi layanan custom design apparel berbasis web* ini dibangun guna memudahkan pelanggan dalam berbelanja. Dalam hal ini pelanggan dan admin ini memiliki hak akses masing-masing.

3.1.1.Admin

Admin dapat menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sistem melalui aplikasi web ini.admin disini bertindak sebagai pengatur dan pengendali dari web ini di antaranya

1. Hak untuk mengakses data pelanggan.
2. Hak untuk mengakses data order.
3. Hak untuk mengakses data produk.
4. Hak untuk membalas Komentar yang masuk.

Sebelum dapat melakukan semua itu admin diwajibkan untuk login dahulu.

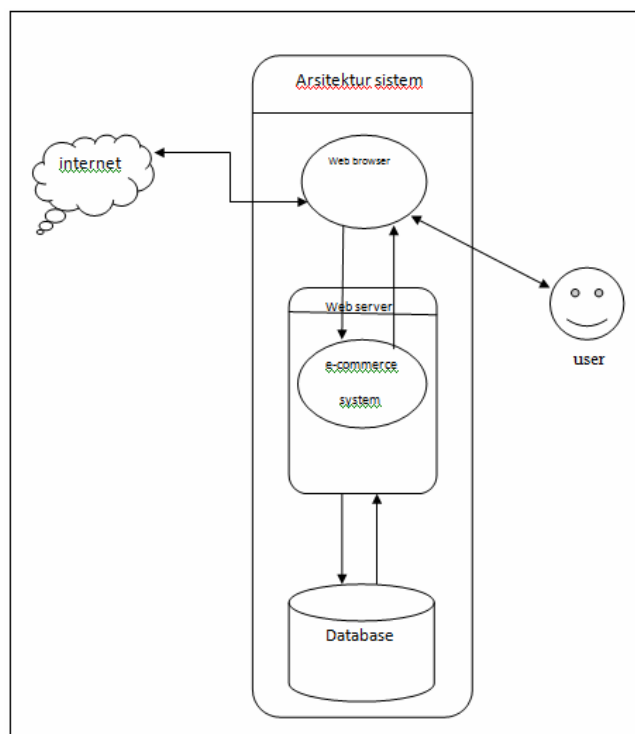
3.1.2.Pelanggan

Pelanggan dapat menggunakan fasilitas yang disediakan oleh web tetapi pelanggan diwajibkan registrasi terlebih dahulu agar dapat menjadi member dan berbelanja dalam aplikasi ini, bila Pelanggan tidak melakukan login maka pelanggan hanya dapat melihat produk-produk yang disediakan oleh web saja.hak akses yang dimiliki member adalah

1. Melakukan registrasi untuk login.
2. Melihat produk-produk yang ada.
3. Melakukan pembelian/order.
4. Melakukan custom design.
5. Update data member.
6. Melihat jumlah barang yang dibeli (keranjang belanja).

3.2 Arsitektur Sistem

Rancang Bangun *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel Berbasis WEB* Yang penulis kerjakan pada tugas akhir ini adalah suatu sistem terkomputerisasi secara on-line Sebagai penjualan apparel dan Informasi seputar produk- produk apparel yang baru juga membantu pengunjung untuk mendesain pakaian yang ingin membelinya dan gambaran arsitektur sistem tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Alur Arsitektur Sistem

Defenisi member adalah pengunjung tetap yang telah mendaftar pada situs ini dan telah mengisi semua data pendaftaran sebagai member. User yang berkunjung di situs ini selain member dapat melihat informasi seputar keluaran apparel terbaru dari situs ini, dan bagi user yang telah mendaftar dan login selain

bisa memperoleh informasi seputar apparel terbaru juga mendapat hak untuk bertransaksi dan mendesain pakaian menentukan warna dan gambar yang telah ada dalam pilihan kolom gambar dan warna. Pada transaksi barang yang di tawarkan adalah barang-barang yang telah disediakan sebelumnya, dan barang hasil desain user itu sendiri.

3.3 Perancangan Sistem

Didalam perancangan sistem menu-menu pada *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel Berbasis WEB* ini. Merupakan satu bagian dari sistem yang dapat menggambarkan maksud dari pembuatan sistem itu sendiri menu aplikasi ini di harapkan dapat membantu memudahkan user untuk memahami lebih jelas maksud dari sistem karena didalamnya memuat informasi-informasi yang dibutuhkan user dan fasilitas-fasilitas yang di tawarkan sistem. Didalam *Otomasi layanan Custom Design Apparel Berbasis WEB* bagian terpenting adalah menu.

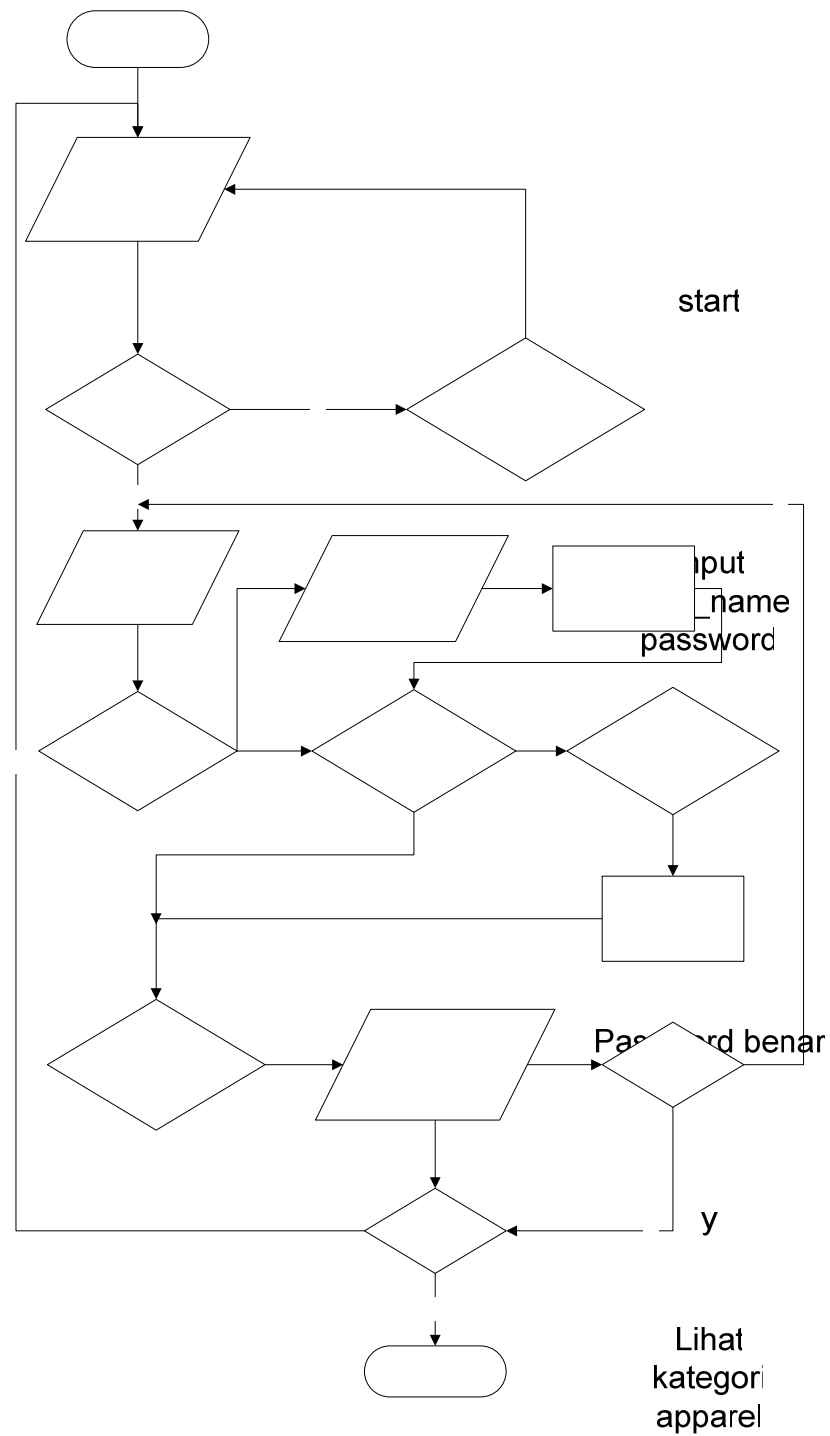
Pada flowchart ini langkah pertama untuk melakukan pemesanan dan desain baju secara on-line, pada tampilan transaksi member akan menampilkan jenis apparel yang akan di beli pada tampilan ini akan di cantumkan diskripsi barang mulai harga sampai ukuran jenis bahan serta harga sehingga costumer lebih mudah memilihnya. Setelah member yakin akan membeli barang tersebut maka akan masuk ke shopcart/keranjang belanja yang berisi tentang lanjutkan belanja, update belanja, selesai belanja, jika masuk kedalam selesai belanja maka dalam keranjang belanja akan tertera jenis belanjaan dan harga total dari belanjaan.

Di dalam perancangan sistem, menu-menu pada aplikasi ini merupakan salah satu bagian dari sistem yang dapat menggambarkan sistem itu sendiri. Menu

aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan user untuk memahami lebih jelas maksud dari sistem karena di dalam memuat informasi-informasi yang di butuhkan user dan fasilitas-fasilitas yang ada dalam sistem.

3.4 Flow Chart

Flow Chart adalah suatu gambaran yang menjelaskan tentang alir kerja aplikasi mulai dari awal sebelum aplikasi dijalankan hingga akhir dari aplikasi. Dengan flow chart ini kita dapat menggambarkan suatu tahapan penyelesaian secara sederhana tentang sistem yang akan buat.



3.2. Gambar Flow chart aplikasi otomasi layanan design apparel berbasis web

3.4.1. Penjelasan flow chart

Penjelasan flow chart pada gambar diatas akan dijelaskan jalanya aplikasi ini proses pertama start pada awal user akan Nihadapkan pada menu login maka

Pilih kategori apparel

Cu

sistem akan meminta user untuk memasukan user name dan password, jika password salah maka otomatis sistem akan kembali ke menu login dan jika benar maka sistem akan berlanjut menuju menu kategori *apparel*, disini user di berikan pilihan jenis-jenis *apparel* yang ada.

Menu custom, jika user memilih menu custom user berhak untuk mendesign sendiri warna dan gambar sablonnya sesuai pilihan yang telah disediakan. Saat gambar telah usai di design maka gambar akan di simpan lalu akan masuk ke menu order berlanjut ke dalam keranjang belanja. Setelah melewati keranjang belanja maka user akan mengecek jumlah barang yang dibeli dan jumlah harga yang harus di bayar.

Jika tidak memilih menu desain maka setelah memilih menu kategori user dapat memilih menu *apparel* yang di inginkan, sama seperti proses saat custom setelah memilih *apparel* maka akan langsung masuk keranjang belanja kemudian user dapat mengecek barang apa saja yang di belinya dan jumlah total uang yang harus di bayar jika semua sudah maka untuk mengakhiri user akan menekan menu selesai belanja, tapi jika ingin melanjutkan maka akan kebalik ke menu pilih kategori *Apparel*.

3.5.Arus Data DFD (Data Flow Diagram)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan atau mendokumentasikan suatu sistem yang telah ada atau yang baru akan di kembangkan. penggambaran arus data dan pendokumentasian sistem dengan menggunakan notasi-notasi dalam semua tingkat kompleksitnya. Beberapa simbol yang digunakan dalam pendesainan DFD yaitu :

1. *Eksternal Entity* (kesatuan Luar) atau *Boundary* (batas sistem) batas sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima *input* dan menghasilkan *output* kepada lingkungan luarnya.

2. *Data Flow* (Arus Data)

Arus data mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data story*), dan kesatuan luar (*entity*).

3. *Process* (Proses)

Suatu proses merupakan kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang keluar dari proses.

4. *Data Story* (Penyimpanan Data)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat menyimpan *files* atau data-data yang didapat. Untuk DFD dibawah ini akan menjelaskan bagaimana bentuk perubahan data dalam

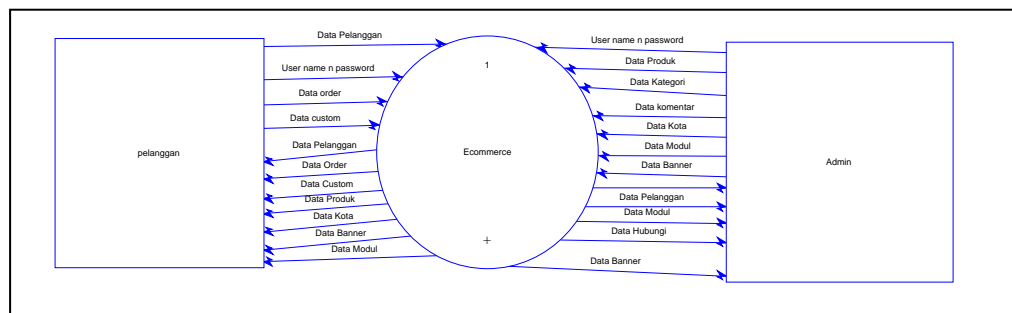
3.5.1 Diagram Alir Data Level konteks

Pada DFD level Konteks di bawah ini akan digambarkan dalam aplikasi otomasi layanan design apparel berbasis web ini, dimana dalam hal ini terdapat 3 orang user yang dapat mengakses sistem tersebut, yaitu :

1. Pengunjung : user biasa yang hanya dapat melihat dan mencoba sistem tidak biasa memanajemen data dalam sistem, sebelum terdaftar sebagai member
2. Member : user yang memiliki hak untuk melihat sistem dan memesan serta mendesain

3. Admin : dalam sistem pengambilan keputusan ini, user ini dapat mengakses seluruh data dalam sistem dan melihat data yang ada, tetapi dalam pengolahan data admin hanya diberi hak akses untuk menghapus data yang sekiranya kurang atau tidak sesuai dengan sistem yang ada.

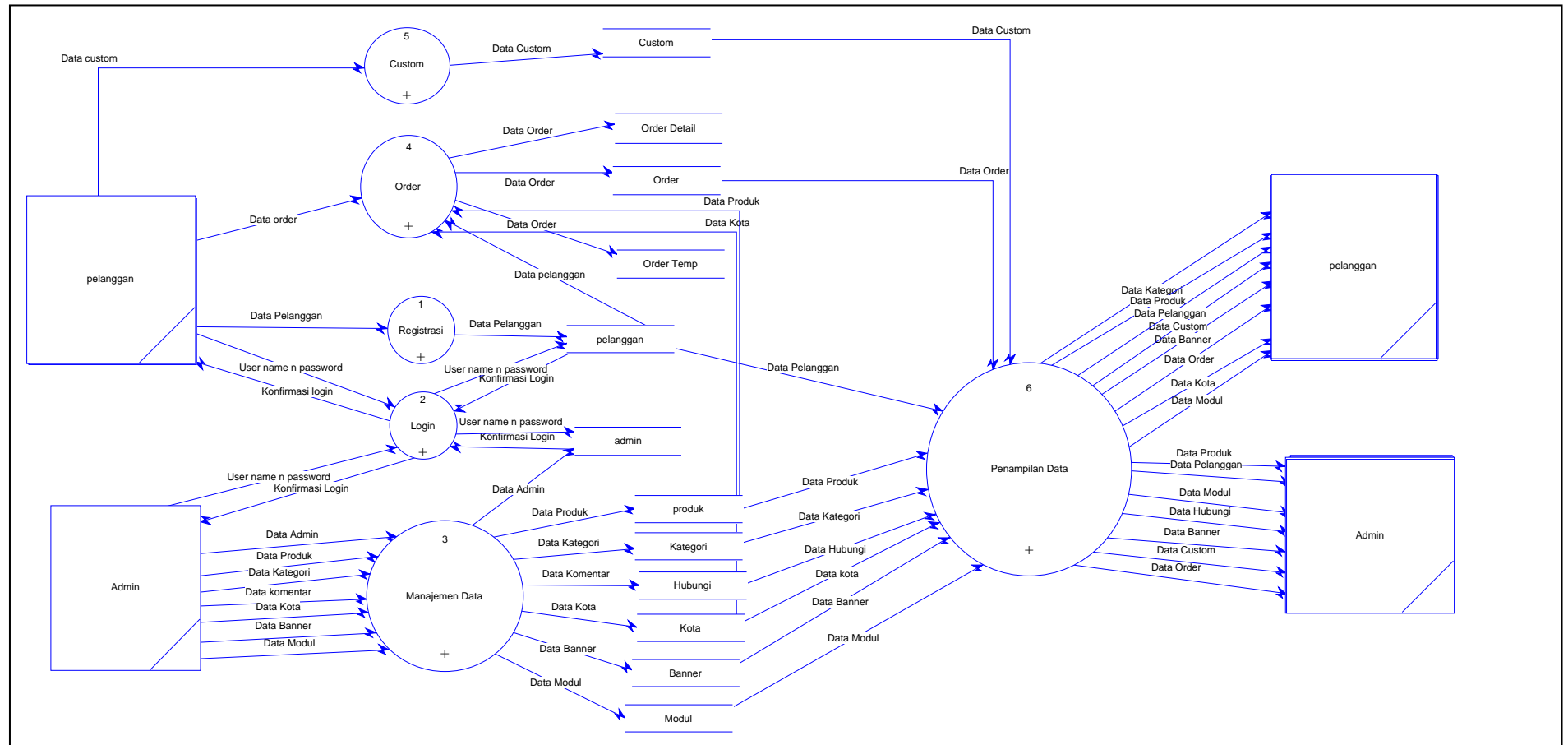
Hal seluruh pembagian hak akses dapat kita lihat (Seperti Gambar 3.3.)



Gambar 3.3. Data Flow Diagram Level konteks

Penjelasan tentang dfd level konteks, pada dfd ini terdapat dua user yang dapat menggunakan aplikasi ini yaitu member dan admin dimana masing-masing memiliki hak akses sistem yang berbeda, untuk hak akses yang dimiliki oleh member adalah registrasi, login, order, custom design, comment/pesan, sedangkan hak akses yang dimiliki oleh admin adalah registrasi, login admin input, update, delete data benner, produk, modul.

3.5.2. Data Flow Diagram Level 1



Gambar 3.4. DFD level 1

Penjelasan dalam level1 terdapat 6 proses yaitu:

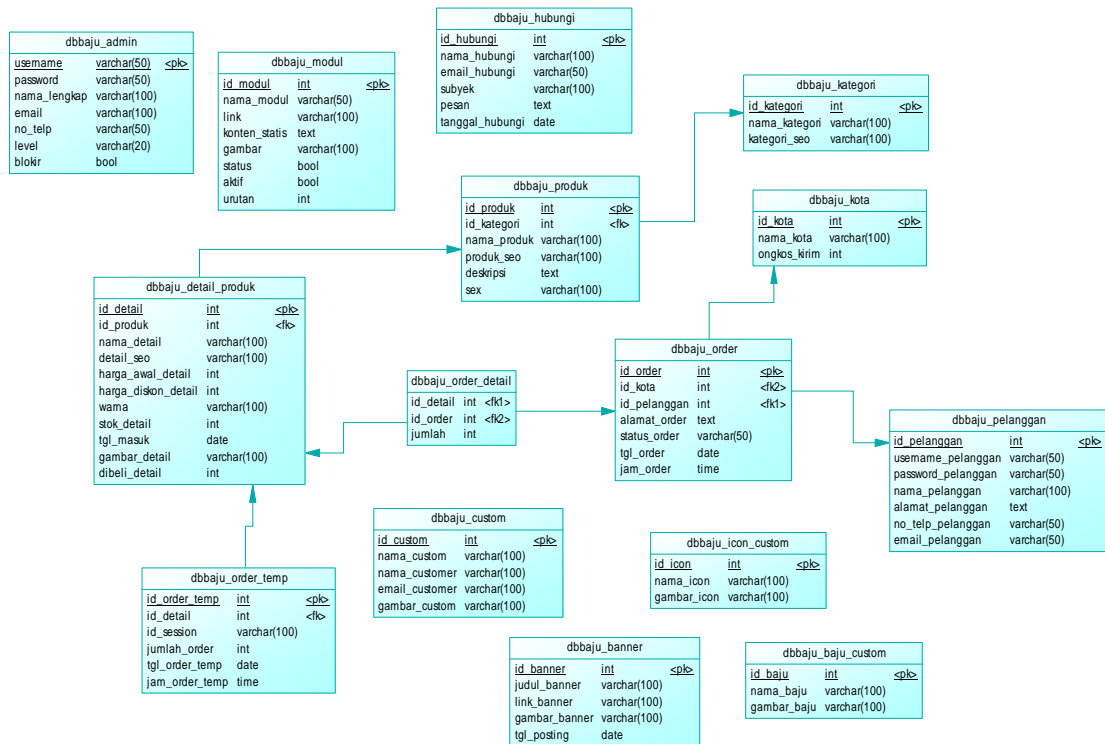
1. Proses login oleh admin dan member.
2. Registrasi admin dan member.
3. Order untuk member.
4. panampilan data untuk setiap proses.
5. maintenance data dilakukan oleh admin .
6. custom desaign oleh member.

Proses tersebut merupakan garis besar dari proses web ini

3.6 Conceptual Data Model (CDM)

CDM memodelkan struktur logis dari keseluruhan aplikasi data, tidak tergantung pada *software* atau pertimbangan model struktur data. CDM yang valid dapat dikonversi ke PDM atau OOM. CDM mirip dengan konsep ERD yang diajukan oleh *Elmasri*, hanya ada beberapa perbedaan sintaks.

Dalam CDM ini digambarkan ada 15 buah tabel data yang saling terkoneksi satu dengan yang lainnya, dengan beberapa perbedaan relasi hubungan yang semuanya akan saling bergantung antara satu sama lainnya. Hal ini terjadi karena antar satu tabel dengan tabel lainnya nantinya akan saling memerlukan data pada masing-masing tabel, serta berbagai koneksi lainnya yang dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.6 PDM

3.8.Desain Antar Muka

Di dalam tampilan awal menu pada aplikasi design Apparel merupakan salah satu bagian dari sistem yang dapat menggambarkan maksud dari pembuatan sistem itu sendiri, menu aplikasi ini diharapkan dapat membantu user untuk memahami lebih jelas maksud dari sistem karena di dalamnya memuat informasi yang dibutuhkan user dan fasilitas yang di tawarkan sistem.

Di dalam aplikasi Desain Apparel berbasis web ini bagian terpenting yaitu: halaman utama, halaman desain, halaman detail produk, keranjang belanja, dan halaman area admin.

3.8.1 Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman utama Design apparel memuat beberapa informasi tentang jenis-jenis pakaian terbaru yang disediakan, dan pada halaman utama menu yang tersedia didalamnya seperti profile, cara belanja, custom design, keranjang belanja, hubungi kami atau contact services. Untuk user yang belum registrasi dapat melakukan desain tetapi jika transaksi pembelian User haruslah login terlebih dahulu untuk dapat menggunakan meneruskan pemesanan custom design.



Gambar 3.7 Tampilan Halaman Menu Utama

3.8.2 Tampilan Halaman Area Custom

Halaman area custom berisi fitur custom dimana user yang belum menjadi member dapat menggunakan menu ini tetapi jika ingin melanjutkan pemesanan

harus login dahulu, disini user dapat mendesign warna dan gambar sablon sesuai pilihan yang telah disediakan, setelah hasil desain jadi, akan disimpan dan member dapat memesannya.



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Area Custom

3.8.3 Tampilan Halaman Area Keranjang Belanja

Halaman area keranjang belanja berisi informasi tentang barang apa saja yang telah di beli dan daftar harga dan jumlah total dari produk yang telah di beli, disini pelanggan dapat melakukan pembatalan belanjaan sebelum menekan selesai belanja.



Gambar 3.9 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

3.8.4 Tampilan Halaman Produk Detail

Halaman detail produk informasi mengenai detail produk yang ada seperti size, bahan pakaian, harga, pabrikan, stok sehingga pembeli dapat melihat spesifikasi bahan, sehingga customer dapat memilih terlebih dahulu sebelum membeli.



Gambar 3.10 Tampilan Halaman Produk Detail

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi program dari hasil analisa dan perancangan sistem yang ada pada bab III, serta bagaimana cara sistem tersebut dijalankan. Aplikasi ini berjalan yang akan dapat digunakan oleh semua user yang mengakses internet. Untuk lebih lanjut dapat dijelaskan pada sub bab berikut.

4.1 Kebutuhan Sistem

Dalam merancang dan membangun *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel* ini ada beberapa spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

4.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk mengimplmentasikan aplikasi ini prangkat keras yang di gunakan penulis adalah :

1. *Laptop*.
2. *Memory* 1 Gb atau lebih.
3. *Harddisk* 250Gb

4.1.2.Tools Yang Digunakan

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan *Aplikasi Otomasi layanan Custom Design Apparel* adalah :

1. Sistem operasi (*Operating System*) menggunakan *Microsoft Windows Vista homebasic*.
2. pengolahan data menggunakan XAMPP for Windows Version 1.6.6a.
3. *Power designer*.
4. *Visio 2007*.
5. *Macromedia dreamweaver MX* dalam perancangan desain website dan pengolahan proses.

4.2. Tabel Pembentuk Sistem

Tabel merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain tabel menunjuk pada individu suatu objek. Tabel terdiri dari sekumpulan atribut yang mendeskripsikan karakteristik dari suatu tabel. Tabel pembentuk sistem yang ada dalam perancangan ini adalah:

4.2.1. Tabel Admin

Merupakan Tabel yang berisi data-data Admin yang berhak untuk mengupdate, dan mengkoreksi data-data yang telah masuk, penulisan tabel. CREATE TABEL IF `admin` (

```
`username` varchar(50) NOT NULL,
`password` varchar(50) NOT NULL,
`nama_lengkap` varchar(100) NOT NULL,
`email` varchar(100) NOT NULL,
`no_telp` varchar(50) NOT NULL,
```

```

`level` varchar(20) NOT NULL,

`blokir` varchar(1) NOT NULL,

PRIMARY KEY (`username`)) ;

```

Tabel 4.1 Tabel Admin

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<u>username</u>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
password	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
nama_lengkap	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
email	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
no_telp	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
level	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
blokir	varchar(1)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]

4.2.2. Tabel kategori:

Merupakan Tabel untuk menyimpan data pembagian kategori produk, dalam hal ini sistem menyediakan pilihan kategori pakaian/apparel, penulisan tabel:

```

CREATE TABLE IF `kategori` (

`id_kategori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

`nama_kategori` varchar(100) NOT NULL,

`kategori_seo` varchar(100) NOT NULL,

PRIMARY KEY (`id_kategori`)) ;

```

Tabel 4.2 Tabel kategori

Server: localhost ▶ Database: db_baju ▶ Tabel: kategori

[Browse](#)
[Struktur](#)
[SQL](#)
[Cari](#)
[Sisipkan](#)
[Ekspor](#)
[Import](#)
[Operasi](#)
[Mengosongkan](#)
[Hapus](#)

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	<u>id_kategori</u>	int(11)			Tidak	None	auto_increment	
<input type="checkbox"/>	nama_kategori	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		
<input type="checkbox"/>	kategori_seo	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		

↑ [Pilih semua](#) / [Balik pilihan yang ditandai:](#)

4.2.3. Tabel Produk:

Merupakan Tabel yang menyimpan keterangan-keterangan lengkap mengenai data produk penulisan tabel :

```
CREATE TABLE IF `produk` (
    `id_produk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    `id_kategori` int(11) DEFAULT NULL,
    `nama_produk` varchar(100) NOT NULL,
    `produk_seo` varchar(100) NOT NULL,
    `deskripsi` text NOT NULL,
    `harga_awal` int(11) NOT NULL,
    `harga_diskon` int(11) NOT NULL,
    `stok` int(11) NOT NULL,
    `tgl_masuk` date NOT NULL,
    `gambar` varchar(100) NOT NULL,
    `dibeli` int(11) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (`id_produk`)) ;
```

Tabel 4.3 Tabel Produk

Server: localhost ▶ Database: db_baju ▶ Tabel: produk

[Browse](#)
[Struktur](#)
[SQL](#)
[Cari](#)
[Sisipkan](#)
[Ekspor](#)
[Import](#)
[Operasi](#)
[Mengosongkan](#)
[Hapus](#)

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	<u>id_produk</u>	int(11)			Tidak	None	auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	id_kategori	int(11)			Ya	NULL		     
<input type="checkbox"/>	nama_produk	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	produk_seo	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	deskripsi	text	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	harga_awal	int(11)			Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	harga_diskon	int(11)			Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	stok	int(11)			Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	tgl_masuk	date			Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	gambar	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	dibeli	int(11)			Tidak	None		     

[Pilih semua](#) / [Balik pilihan yang ditandai:](#)







4.2.4. Tabel Pelanggan:


















































Merupakan Tabel yang berisi keterangan-keterangan tentang data lengkap dan identitas dari pelanggan yang menjadi member dalam system. Memiliki atribut kunci id_pelanggan penulisan tabel:








```
CREATE TABLE IF `pelanggan` (
  `id_pelanggan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `username_pelanggan` varchar(50) NOT NULL,
  `password_pelanggan` varchar(50) NOT NULL,
  `nama_pelanggan` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat_pelanggan` text NOT NULL,
  `no_telp_pelanggan` varchar(50) NOT NULL,
  `email_pelanggan` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pelanggan`)) ;
```

Tabel 4.4 Tabel Pelanggan

Server: localhost Database: db_baju Tabel: pelanggan

[Browse](#)
[Struktur](#)
[SQL](#)
[Cari](#)
[Sisipkan](#)
[Ekspor](#)
[Import](#)
[Operasi](#)
[Mengosongkan](#)
[Hapus](#)

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_pelanggan	int(11)			Tidak	None	auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	username_pelanggan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	password_pelanggan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	nama_pelanggan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	alamat_pelanggan	text	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	no_telp_pelanggan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	email_pelanggan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      

↑ [Pilih semua](#) / [Balik pilihan yang ditandai:](#)








4.2.5. Tabel Order:


















































Merupakan tabel yang menyimpan data-data transaksi pembelian produk yang sudah pasti. Penulisan tabel:








```
CREATE TABLE IF `orders` (
  `id_orders` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_kota` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_pelanggan` int(11) DEFAULT NULL,
  `alamat_order` text NOT NULL,
  `status_order` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_order` date NOT NULL,
  `jam_order` time NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_orders`)) ;
```

Tabel 4.5 Tabel Ordes

Server: localhost ▶ Database: db_baju ▶ Tabel: orders

[Browse](#)
[Struktur](#)
[SQL](#)
[Cari](#)
[Sisipkan](#)
[Ekspor](#)
[Import](#)
[Operasi](#)
[Mengosongkan](#)
[Hapus](#)

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_orders	int(11)			Tidak	None	auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	id_kota	int(11)			Ya	NULL		      
<input type="checkbox"/>	id_pelanggan	int(11)			Ya	NULL		      
<input type="checkbox"/>	alamat_order	text	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	status_order	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	tgl_order	date			Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	jam_order	time			Tidak	None		      

↑ [Pilih semua](#) / [Balik pilihan yang ditandai:](#)








4.2.6. Tabel Order_temp:











































Merupakan Tabel yang menyimpan data-data pembelian temporary yang berarti dapat berubah (keranjang belanja). Penulisan tabel:








```
CREATE TABLE IF `orders_temp` (
  `id_orders_temp` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_produk` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_session` varchar(100) NOT NULL,
  `jumlah_order` int(11) NOT NULL,
  `tgl_order_temp` date NOT NULL,
  `jam_order_temp` time NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_orders_temp`)) ;
```

Tabel 4.6 Tabel Order_temp

Server: localhost ▶ Database: db_baju ▶ Tabel: orders_temp

[Browse](#)
[Struktur](#)
[SQL](#)
[Cari](#)
[Sisipkan](#)
[Ekspor](#)
[Import](#)
[Operasi](#)
[Mengosongkan](#)
[Hapus](#)

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_orders_temp	int(11)			Tidak	None	auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	id_produk	int(11)			Ya	NULL		      
<input type="checkbox"/>	id_session	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	jumlah_order	int(11)			Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	tgl_order_temp	date			Tidak	None		      
<input type="checkbox"/>	jam_order_temp	time			Tidak	None		      

↑ [Pilih semua](#) / [Balik pilihan yang ditandai:](#)








4.2.7. Tabel Order_detail:

Merupakan Tabel yang menyimpan jumlah dari pembelian atau detail dari pembelian. tidak menggunakan atribut kunci.

```
CREATE TABLE IF `orders_detail` (
  `id_produk` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_orders` int(11) DEFAULT NULL,
  `jumlah` int(11) NOT NULL);
```

Tabel 4.7 Tabel Order_detail



Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/> id_produk	int(11)			Ya	NULL		[Icons]
<input type="checkbox"/> id_orders	int(11)			Ya	NULL		[Icons]
<input type="checkbox"/> jumlah	int(11)			Tidak	None		[Icons]

4.2.8. Tabel Banner:

Merupakan tabel yang menyimpan data-data banner, bentuk penulisan tabel

```
CREATE TABLE IF `banner` (
  `id_banner` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `judul` varchar(100) NOT NULL,
  `url` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `tgl_posting` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_banner`));
```

Tabel 4.8 Tabel Banner

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_banner	int(11)			Tidak	None	auto_increment	
<input type="checkbox"/>	judul	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		
<input type="checkbox"/>	url	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		
<input type="checkbox"/>	gambar	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		
<input type="checkbox"/>	tgl_posting	date			Tidak	None		

↑ Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:

4.2.9. Tabel Kota:

Merupakan Tabel yang menyimpan data-data kota dan onkos kirim dari member.

Penulisan tabel

```
CREATE TABLE IF `kota` (
  `id_kota` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kota` varchar(100) NOT NULL,
  `ongkos_kirim` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kota`)) ;
```

Tabel 4.9 Tabel Kota

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_kota	int(11)			Tidak	None	auto_increment	
<input type="checkbox"/>	nama_kota	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		
<input type="checkbox"/>	ongkos_kirim	int(11)			Tidak	None		












































↑ Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:

4.2.10. Tabel Hubungi:

Merupakan Tabel yang menyimpan data-data tentang kontak person dimana pelanggan juga dapat melakukan pesan terhadap admin, bentuk penulisan tabel

```
CREATE TABLE IF `hubungi` (
  `id_hubungi` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_hubungi` varchar(100) NOT NULL,
  `email_hubungi` varchar(50) NOT NULL,
  `subyek` varchar(100) NOT NULL,
  `pesan` text NOT NULL,
  `tanggal_hubungi` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_hubungi`)) ;
```

Tabel 4.10 Tabel Hubungi

Server: localhost ▶ Database: db_baju ▶ Tabel: hubungi								
Browse Struktur SQL Cari Sisipkan Ekspor Import Operasi Mengosongkan Hapus								
	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_hubungi	int(11)			Tidak	None	auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	nama_hubungi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	email_hubungi	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	subyek	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	pesan	text	latin1_swedish_ci		Tidak	None		     
<input type="checkbox"/>	tanggal_hubungi	date			Tidak	None		     
↑ Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:       								

4.2.11. Tabel Modul :

Merupakan Tabel yang menyimpan data letak -letak modul dari halaman administrator, penulisan tabel

```
CREATE TABLE IF `modul` (
  `id_modul` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_modul` varchar(50) NOT NULL,
  `link` varchar(100) NOT NULL,
  `static_content` text NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `thumbnail` varchar(100) NOT NULL,
  `status` tinyint(1) NOT NULL,
  `aktif` tinyint(1) NOT NULL,
  `urutan` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_modul`)) ;
```

Tabel 4.11.Tabel Modul

Server: localhost ▶ Database: db_baju ▶ Tabel: modul									
Browse Struktur SQL Cari Sisipkan Ekspor Import Operasi Mengosongkan Hapus									
	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi	
<input type="checkbox"/>	<u>id_modul</u>	int(11)			Tidak	None	auto_increment		
<input type="checkbox"/>	nama_modul	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None			
<input type="checkbox"/>	link	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None			
<input type="checkbox"/>	static_content	text	latin1_swedish_ci		Tidak	None			
<input type="checkbox"/>	gambar	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	thumbnail	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None			
<input type="checkbox"/>	status	tinyint(1)			Tidak	None			
<input type="checkbox"/>	aktif	tinyint(1)			Tidak	None			
<input type="checkbox"/>	urutan	int(11)			Tidak	None			
↑ Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:									

4.2.12. Tabel Baju Custom :

```
CREATE TABLE `baju_custom` (
  `id_baju` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_baju` varchar(100) NOT NULL,
```

```
`gambar_baju` varchar(100) NOT NULL,  
  
PRIMARY KEY (`id_baju`)  
  
);
```

Tabel 4.12.Tabel Baju_Custom

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/> id_baju	int(11)			Tidak	None	auto_increment	[Icons]
<input type="checkbox"/> nama_baju	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
<input type="checkbox"/> gambar_baju	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]

4.2.13. Tabel Icon Custom:

```
CREATE TABLE `icon_custom` (  
  
`id_icon` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  
`nama_icon` varchar(100) NOT NULL,  
  
`gambar_icon` varchar(100) NOT NULL,  
  
PRIMARY KEY (`id_icon`)  
  
);
```












































Tabel 4.13.Tabel Icon Custom

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/> id_icon	int(11)			Tidak	None	auto_increment	[Icons]
<input type="checkbox"/> nama_icon	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]
<input type="checkbox"/> gambar_icon	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		[Icons]

4.2.14. Tabel Custom

```
CREATE TABEL`custom` (
    `id_custom` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    `nama_custom` varchar(50) DEFAULT NULL,
    `nama_customer` varchar(50) DEFAULT NULL,
    `email_customer` varchar(100) DEFAULT NULL,
    `gambar_custom` varchar(100) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (`id_custom`)
) ;
```

Tabel 4.14 Custom

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	<u>id_custom</u>	int(11)			Tidak	None	auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	nama_custom	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		      
<input type="checkbox"/>	nama_customer	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		      
<input type="checkbox"/>	email_customer	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Ya	NULL		      
<input type="checkbox"/>	gambar_custom	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None		      
 Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:       								

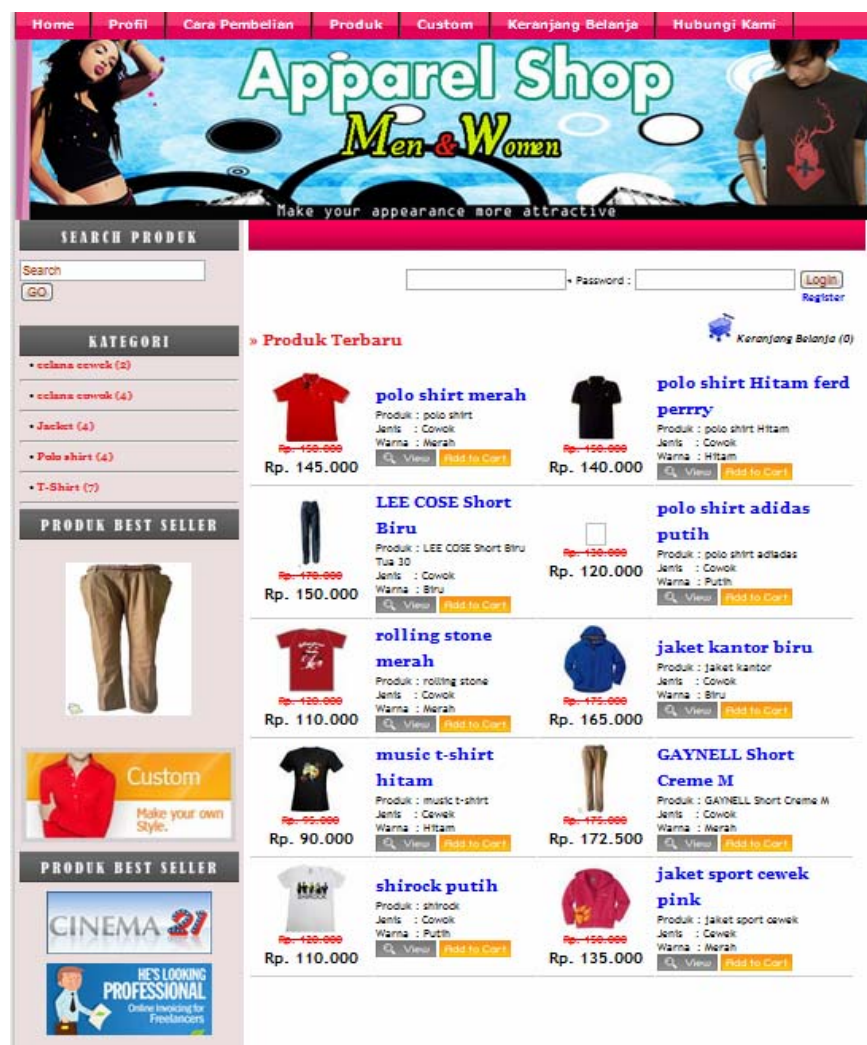
4.3. Implementasi Program dan Tampilan Antar Muka

Berikut ini merupakan tampilan halaman utama pada aplikasi layanan otomasi design apparel berbasis web. Penjelasan serta detail fungsi dan proses pada masing-masing tampilan *form* tersebut.

4.3.1. Halaman Utama

Pada Halaman utama ini terdapat 5 menu yang ditampilkan yaitu Top menu dan menu category, menu best seller, menu produk custom, menu search, dalam top menu terdapat 6 menu yaitu :

Home, Profil, Cara Pembelian, Produk, Keranjang belanja, hubungi Kami. Untuk bisa mengakses halaman utama ini, user tidak diharuskan untuk memasukkan username dan password terlebih dahulu. halaman utama dari aplikasi otomasi layanan design apparel berbasis web.



Gambar 4.1. Gambar Halaman Utama

Sebelum dapat menggunakan dan mengakses segala fasilitas pada aplikasi otomasi design ini, *user* sebelumnya akan masuk ke menu *login* terlebih dahulu yang berfungsi untuk masuk ke dalam sesi selanjutnya sehingga *user* dapat menggunakan sistem secara keseluruhan.

Top Menu:

1. Home, merupakan menu dari halaman utama yang berada pada pojok atas paling kiri dalam menu Home ini merupakan menu tampilan awal dimana semua tampilan di tampilkan termasuk Produk-produk yang di tawarkan.
2. Profil, merupakan menu yang menjelaskan tentang latar belakang berdirinya apparel shop.
3. Cara Pembelian, menu ini menjelaskan tentang tata cara pemesanan pakaian/apparel melalui web ini.
4. Produk, menu ini berisi produk-produk Apparel yang disediakan.
5. Keranjang belanja, menu ini merupakan penampungan dari belanjaan customer atau yang diistilahkan keranjang belanja disini customer dapat melihat produk yang dibeli ,dan total uang pembelanjaan.
6. Hubungi kami, menu ini merupakan menu yang berisi kontak person
Di dalamnya user dapat memberikan keritik dan saran.

4.3.2. Halaman login dan Registrasi

Pengunjung yang ingin menggunakan segala fasilitas yang ada didalam aplikasi otomasi design custom apparel, terlebih dahulu harus mendaftarkan diri menjadi member dalam sistem, dengan masuk kedalam halaman registrasi seperti pada gambar 4.3 dan melengkapi segala data sesuai dengan form yang telah disediakan, setelah seluruh data selesai dimasukkan dengan benar, maka secara otomatis sistem akan membawa member tersebut kedalam form login. Dalam form login member akan diminta untuk memasukkan user name dan password sesuai dengan data yang dimasukkan pada saat registrasi, apabila benar maka member dapat melakukan pemesanan, apabila salah maka akan kembali pada halaman login itu kembali.



A simplified login form interface. It features two input fields: one for the username and one for the password, with the label "< Password :" positioned between them. To the right of the password field are two buttons: a grey "Login" button and a blue "Register" button.

Gambar 4.2 login



A screenshot of the 'Apparel Shop Men & Women' website. The header includes navigation links: Home, Profil, Cara Pembelian, Produk, Custom, Keranjang Belanja, and Hubungi Kami. The main banner features the text 'Apparel Shop Men & Women' and 'Make your appearance more attractive'. On the left, there is a 'SEARCH PRODUK' section with a search bar and a 'GO' button, followed by a 'KATEGORI' section listing various apparel items like 'celana cewek', 'celana cowok', 'Jacket', 'Polo shirt', and 'T-Shirt'. The right side of the page displays the 'Register' form, which includes fields for Username, Password, Nama Lengkap, Alamat, No telp/hp, and Email, along with a 'Kirim' button.

Gambar 4.3 Registrasi

4.3.3. Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang berisikan artikel latar belakang dari *apparel shop* ini dan menu pendamping pada halaman ini adalah kategori, dan best seller, search produk untuk tampilan dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Gambar Halaman Profil

4.3.4. Halaman Cara Pembelian

Pada Halaman Cara pembelian berisikan tata cara pembelian pada apparel shop. Jadi customer tidak perlu bingung untuk cara belanja pada web ini. Untuk menu pendamping pada halaman ini terapat menu kategori dan menu produk best seller. Dapat dilihat pada gambar 4.5

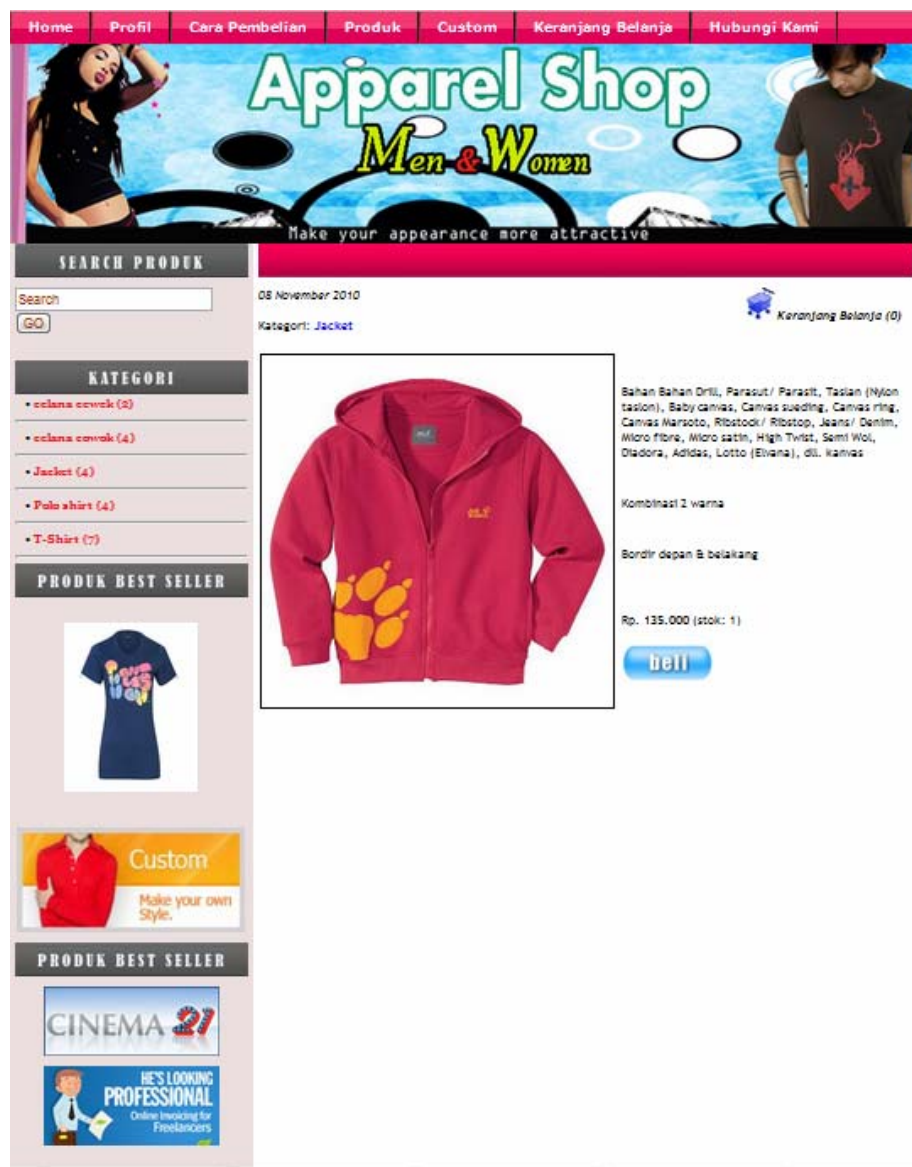


Gambar 4.5. Gambar Halaman Cara Pembelian

Gambar 4.6. Gambar Halaman Produk

4.3.6. Halaman Produk Detail

Pada halaman produk detail ini merupakan halaman yang berisi artikel spesifikasi produk mengenai dan harga dari Apparel tersebut. bila customer tertarik maka customer tinggal menekan menu *add to chart* didalam halaman ini terdapat menu-menu pendamping seperti menu kategori, produk best seller, produk custom dan di halaman paling bawah terdapat banner. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7. Gambar Halaman Produk Detail.

4.3.7 Halaman Custom

Halaman ini berisikan mengenai fasilitas dari web ini berupa Custom, dimana jika pembeli tidak sesuai dengan produk yang ditawarkan maka customer dapat mendesain Apparel/pakaian, dengan cara, pada kanan halaman ini terdapat menu pilihan warna dan gambar, customer dapat langsung mendrag gambar tersebut pada bagian baju kosong yang telah disediakan, setelah memilih gambar atau sablon langkah selanjutnya adalah memilih warna yang diinginkan, untuk memesan/order pelanggan langsung saja memilih menu add to chart/keranjang belanja.

Sedangkan pada sisi kiri halaman custom ini terdapat menu best seller yang akan menunjukkan produk terlaris dari *apparel shop* ini. Untuk melihat hasil custom yang telah ada maka customer dapat melihat produk custom yang telah ada pada menu produk. Untuk tampilan dapat dilihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8. Gambar Halaman Custom

4.3.8. Halaman keranjang belanja

Pada halaman keranjang belanja ini terdapat menu-menu seperti kategori, menu best seller dan menu lanjutkan belanja, update keranjang, selesai belanja dimana pada menu lanjutkan belanja seseorang customer dapat melanjutkan kembali belanjanya setelah memilih item pembelian pertama.

Pada menu update keranjang, pelanggan dapat menambah dan menghapus/membatalkan pembelian. Selain itu pada halaman keranjang belanja juga terdapat tampilan berupa nama produk beserta gambar, jumlah barang, harga barang, sub total pembelian, dan hapus, Jadi pelanggan dapat melihat daftar belanjaan apa saja yang di belinya dan berapa jumlah total pembelian. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9. Gambar Halaman Keranjang Belanja

4.3.9 Halaman Hubungi Kami

Pada halaman hubungi kami disini terdapat form nama, email subyek dan pesan disini customer dapat memanfaatkan menu ini untuk kritik dan saran. menu pendamping untuk halman ini search produk, kategori, produk best seller

Gambar 4.10. Gambar Halaman Hubungi Kami


4.3.10 Halaman Detail Transaksi Order

Pada Halaman Tracking ini berisi tampilan mengenai report pembelian dan pengiriman barang yang di pesan oleh pelanggan dimana laporan tersebut berisi no pengiriman, tanggal, jam pengiriman dan perkiraan waktu sampai ketujuan dan tidak lupa jasa pengiriman yang digunakan. Agar pelanggan dapat mengecek keberadaan barang.

halo Dimas Surya Irawan
[Transaksi](#)
[Log Out](#)

Detail Transaksi Order

No. Order	:	65
Tgl. & Jam Order	:	2010-12-06 & 14:18:09
Status Order	:	Dikirim
No Pengiriman	:	2345
Jasa Pengiriman	:	tiki
Tanggal Pengiriman	:	2010-12-15 & 01:30:00
Pengiriman Sampai Ditujuan	:	2010-12-16 & 02:30:00

Gambar Produk	Jumlah	Harga Awal	Harga Diskon	Sub Total
	1	Rp. 130.000	Rp. 120.000	Rp. 120.000

Gambar 4.11.Halaman Detail Transaksi Order

4.4. Halaman Admin

Halaman admin adalah halaman yang memenejemen data dari web sebelum memasuki halaman admininstrator maka admin akan di minta untuk login terlebih dahulu, untuk bagaiannya akan di jelaskan di bawah.

4.4.1.Halaman login Admin

Pada halaman ini berisi form yang meminta user name dan password guna masuk pada halaman administrator web.

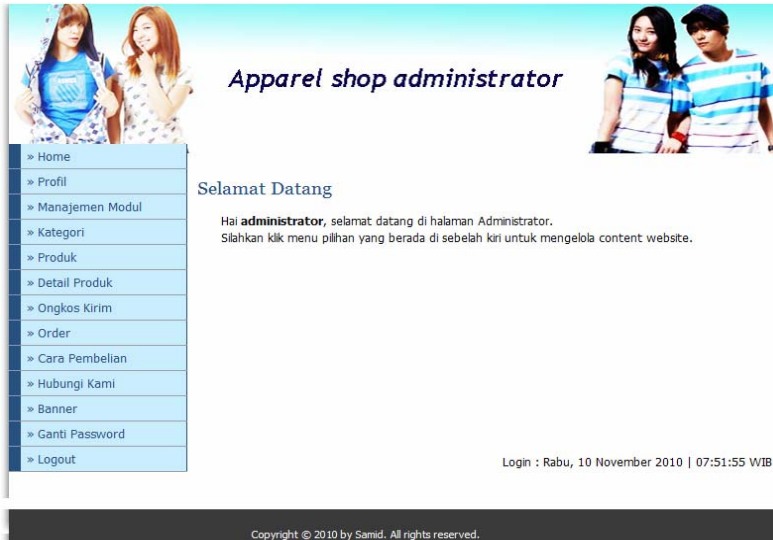


The image shows a web page titled "LOGIN" in a blue box. On the left is a computer monitor icon displaying a login form. To the right of the monitor are two input fields: "Username :" and "Password :". Below the password field is a "Login" button.

Gambar 4.12 Halaman login Admin

4.4.2. Form Halaman Home Admin

Form ini berisi menu-menu admin setelah admin memasukkan user name dan password.



The image shows the "Apparel shop administrator" home page. It features a header with two photos of people. Below the header is a sidebar menu with the following items: » Home, » Profil, » Manajemen Modul, » Kategori, » Produk, » Detail Produk, » Ongkos Kirim, » Order, » Cara Pembelian, » Hubungi Kami, » Banner, » Ganti Password, and » Logout. The main content area says "Selamat Datang" and includes a welcome message for the administrator. At the bottom right, it shows the login time: "Login : Rabu, 10 November 2010 | 07:51:55 WIB". The footer contains the copyright notice: "Copyright © 2010 by Samid. All rights reserved."

Gambar 4.13 Halaman Home Admin

4.4.3. Form Admin Menu Profil

Form admin menu profil merupakan halam pengaturan profil, dimana admin dapat mengupdate artikel terbaru seputar profil .dalam pengaturan tersebut admin juga dapat memberikan gambar profil.



Gambar 4.14 Halaman Profil Admin

4.4.4. Form Admin Menu Manajemen Modul

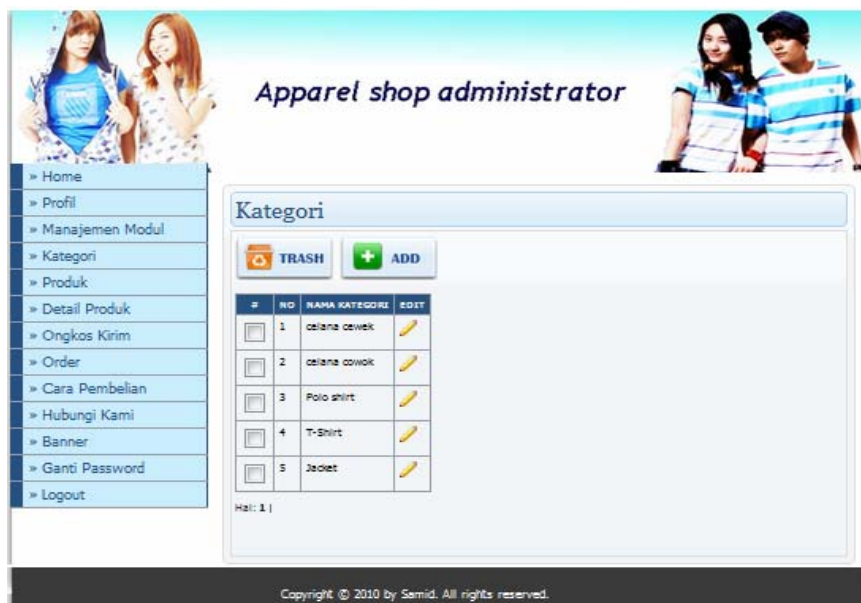
Form admin manajemen modul ini, berfungsi mengatur modul pada halaman depan web, disini modul dapat ditambah dan dihapus dan juga tersedia aktivasi chek box untuk mengaktifkan modul yang ada pada halaman buat modul baru. sehingga modul web bersifat fleksibel/mudah di atur.



Gambar 4.15 Admin Menejemen Modul

4.4.5. Form Admin kategori

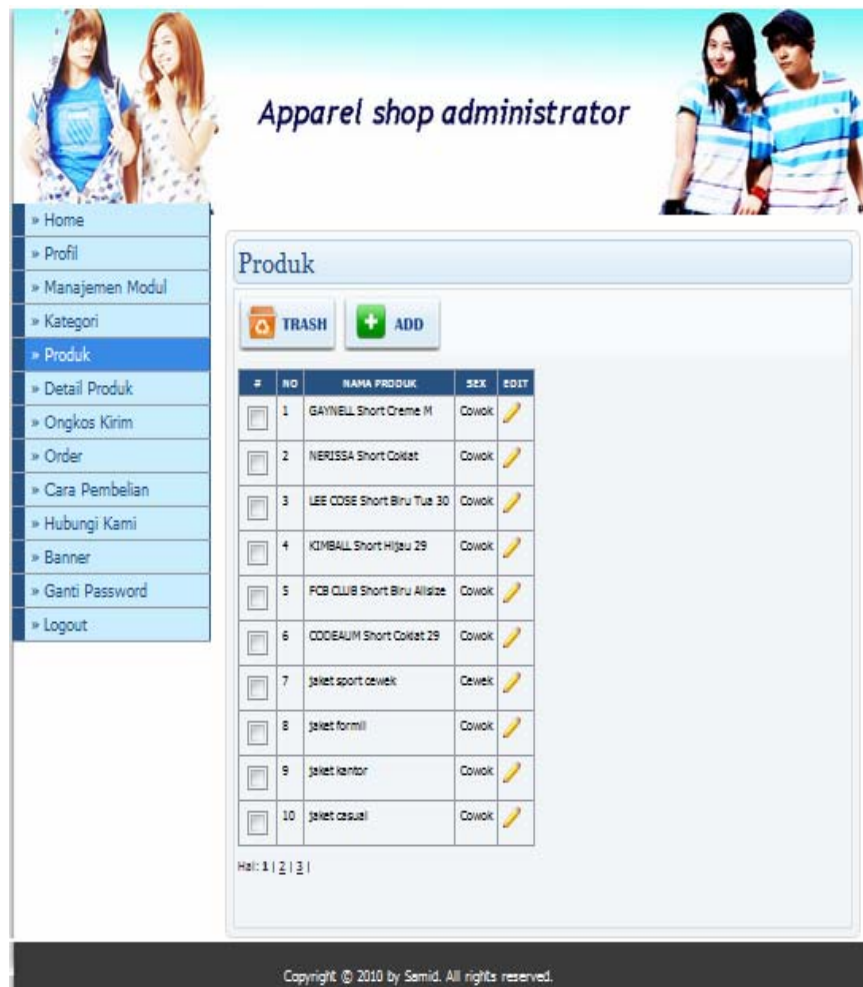
Form ini berisi untuk menambah atau mengurangi kategori dari Apparel



Gambar 4.16. Halaman Admin Kategori

4.4.6. Form Admin Produk

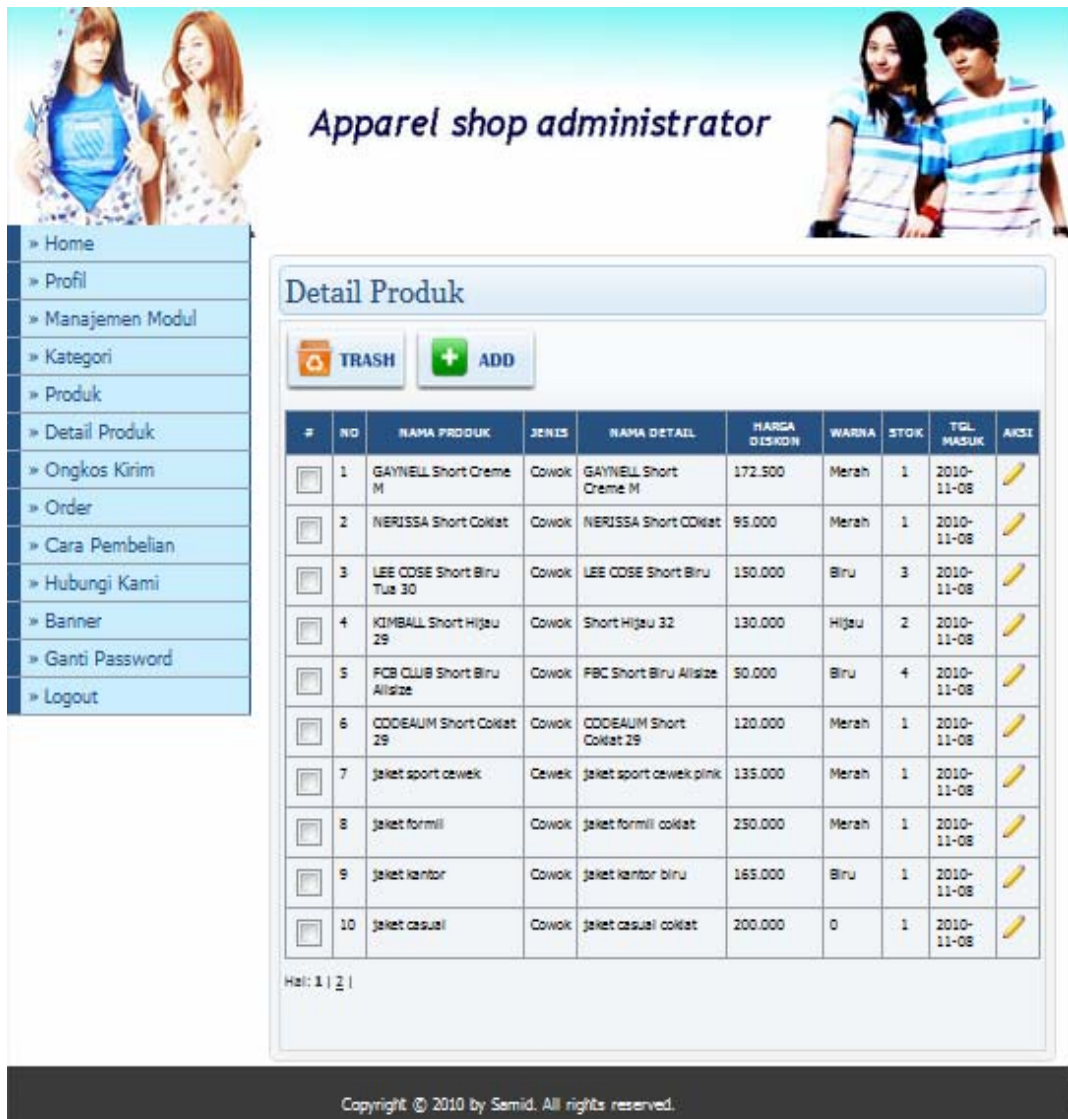
Form Admin produk ini berfungsi untuk memenejemen produk apparel



Gambar 4.17. Halaman Admin Produk

4.4.7. Form Admin Detail Produk

Pada menu detail produk menu untuk memasukan gambar dan diskripsi apparel.mulai jenis kelamin, harga,warna,diskon,tanggal masuk diskon.



Apparel shop administrator

- » Home
- » Profil
- » Manajemen Modul
- » Kategori
- » Produk
- » Detail Produk
- » Ongkos Kirim
- » Order
- » Cara Pembelian
- » Hubungi Kami
- » Banner
- » Ganti Password
- » Logout

Detail Produk

TRASH ADD

#	NO	NAMA PRODUK	JENIS	NAMA DETAIL	HARGA DISKON	WARNA	STOK	TGL. MASUK	AKSI
	1	GAYNELL Short Creme M	Cowok	GAYNELL Short Creme M	172.500	Merah	1	2010-11-08	
	2	NERISSA Short Coklat	Cowok	NERISSA Short Coklat	95.000	Merah	1	2010-11-08	
	3	LEE COSE Short Biru Tue 30	Cowok	LEE COSE Short Biru	150.000	Biru	3	2010-11-08	
	4	KIMBALL Short Hijau 29	Cowok	Short Hijau 32	130.000	Hijau	2	2010-11-08	
	5	FCB CLUB Short Biru Allsize	Cowok	FBC Short Biru Allsize	50.000	Biru	4	2010-11-08	
	6	CODEAUM Short Coklat 29	Cowok	CODEAUM Short Coklat 29	120.000	Merah	1	2010-11-08	
	7	Jaket sport cewek	Cewek	jaket sport cewek pink	135.000	Merah	1	2010-11-08	
	8	jaket formil	Cowok	jaket formil coklat	250.000	Merah	1	2010-11-08	
	9	jaket kantor	Cowok	jaket kantor biru	165.000	Biru	1	2010-11-08	
	10	jaket casual	Cowok	jaket casual coklat	200.000	0	1	2010-11-08	

Hal: 1 | 2 |

Copyright © 2010 by Samid. All rights reserved.

Gambar 4.18 Halaman Admin Produk Detail

4.4.8. Form Admin Ongkos kirim

Pada menu ongkos kirim ,berisi manajemen inputan untuk ongkoos kirim,admin dapat memsukan mengupdate dan menghapus ongkos kirim tersebut



Gambar 4.19.Halaman Ongkos kirim.

4.4.9. Form Admin Menu Order

Form ini sangat wajib rutin dilihat oleh admin, apakah ada status order yang masih pending atau tidak. Setelah mengecek status order ini, hal yang selanjutnya dilakukan adalah melihat rekening apakah ada transfer uang masuk atau tidak. Bila ada transfer uang yang masuk, tugas admin selanjutnya adalah

memberikan konfirmasi order via email kepada pelanggan dan merubah status order di dalam form order detail.

Apparel shop administrator

- » Home
- » Profil
- » Manajemen Modul
- » Kategori
- » Produk
- » Detail Produk
- » Ongkos Kirim
- » Order
- » Cara Pembelian
- » Hubungi Kami
- » Banner
- » Ganti Password
- » Logout

Order

No. Order : 1
 Tgl. & Jam Order : 31 Oktober 2010 & 21:00:00
 Status Order : **Lunas**

NAMA PRODUK	JUMLAH	HARGA AWAL	HARGA DISKON	SUS TOTAL
shirock	2	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0
mom giri	2	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0
mom giri	2	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0
Total :				Rp. 0
Ongkos Kirim :				Rp. 13.000
Grand Total :				Rp. 13.000

DATA KUSTOMER

Nama Pembeli	: andi
Alamat Pengiriman	: asd02asdas
No. Telpn/HP	: 3289749832
Email	: andi@yahoo.com

Copyright © 2010 by Samid. All rights reserved.

Gambar 4.20. Form Admin Menu Order

4.4.10. Form Admin cara pembelian

Form ini berisi manajemen data dimana admin akan menuliska artikel penjelasan mengenai tata cara dari pembelian melalui web ini akan di jelaskan poin-poinnya pada halaman ini

The screenshot shows the 'Apparel shop administrator' interface. On the left is a navigation menu with options: Home, Profil, Manajemen Modul, Kategori, Produk, Detail Produk, Ongkos Kirim, Order, Cara Pembelian, Hubungi Kami, Banner, Ganti Password, and Logout. The main content area is titled 'Cara Beli' and contains a text editor with the following instructions:

1. Klik pada tombol **Beli** pada produk yang ingin Anda pesan.
2. Produk yang Anda pesan akan masuk ke dalam **Keranjang Belanja**. Anda dapat melakukan perubahan jumlah produk yang diinginkan dengan mengganti angka di kolom **Jumlah**, kemudian klik tombol **Update**. Sedangkan untuk menghapus sebuah produk dari Keranjang Belanja, klik tombol **Kali** yang berada di kolom paling kanan.
3. Jika sudah selesai, klik tombol **Selesai Belanja**, maka akan tampil form untuk penyesuaian data.

Below the text editor is a 'Path:' label and an 'Update' button. The footer of the page reads 'Copyright © 2010 by Samid. All rights reserved.'

Gambar 4.21. Form Admin Cara Pembelian

4.4.11. Form Admin Hubungi

Form ini memunculkan daftar komentar yang diberikan pelanggan terhadap sebuah produk tertentu. Admin juga dapat membalas komentar pelanggan.

The screenshot shows the 'Apparel shop administrator' interface with the 'Hubungi' (Contact) form. The left navigation menu is the same as in the previous image. The main content area is titled 'Hubungi' and contains a form with the following fields:

- Kepada:** A text box containing 'adi@gmail.com'.
- Subjek:** A text box containing 'Re:'.
- Pesan:** A large text area with a rich text editor toolbar above it.

Below the message field is a 'Path: p' label and two buttons: 'Kirim' (Send) and 'Batal' (Cancel). The footer of the page reads 'Copyright © 2010 by Samid. All rights reserved.'

Gambar 4.22. Form Admin Menu Hubungi

4.4.12. Form Admin Menu Banner

Pada form ini, admin dapat memasukkan data-data iklan ke dalam web, yang nantinya muncul berupa gambar banner di interface depan.



Gambar 4.23. Form Admin Banner.

4.4.13. Form Admin Ganti Password

Menu ganti password diperuntukan untuk admin.



Gambar 4.24. Form Admin Menu Ganti Password

BAB V

UJICoba DAN EVALUASI PROGRAM

Pada bab ini membahas tentang ujicoba dan evaluasi program yang menerangkan bagaimana jalannya program secara detail yang akan dijelaskan pada sub bab dibawah ini :

5.1 Lingkungan Ujicoba

Lingkungan uji coba aplikasi Otomasi design custom apparel berbasis web ini dengan menggunakan

1. prosesor AMD Turion.x2,
2. RAM: 1 GB
3. Hardisk 250 GB
4. System oprasi: Microsoft windows vista Home Basic
5. Aplikasi pemerogaman : menggunakan bahasa PHP
6. Untuk database menggunakan XAMPP versi 1.7.2 dengan mySQL 5.1.37
halaman situsnya adalah <http://localhost/xampp/index.php> phpMyAdmin
menggunakan 3.2.0.1 dengan localhost.

5.2 Skenario Uji Coba

Skenario uji coba adalah cara kerja atau alur dalam aplikasi ini dimulai dari membuka halaman pertama,

melakukan pemesanan sampai langkah akhir yaitu logout:

1. Pengujian registrasi customer, pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah registrasi ini berjalan sesuai dengan program yang dibuat atau tidak.
2. Pengujian login ,pengujian ini dilakukan dengan tujuan apakah login berjalan sesuai dengan program yang dibuat atau tidak.(customer yang belum melakukan registrasi tidak dapat melakukan login)
3. Pengujian order, pengujian ini dilakukan apakah proses order sudah sesuai program yang telah dibuat pada aplikasi ini
4. Pengujian custom, pengujian ini dilakukan apakah proses custom sudah sesuai program custom yang telah di buat pada aplikasi ini.

5.3 Pelaksanaan Uji Coba

Pelaksanaan uji coba ini dilakukan sesuai skenario uji coba di atas untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini.

5.3.1. Pelaksanaan Uji Coba Registrasi

Setelah customer melakukan pengisian form registrasi lalu meng-klik ok maka customer akan memperoleh balasan atau konfirmasi bahwa pelanggan telah sukses melakukan registrasi,(diharapkan data di isi secara valid dan sebenarnya.). Hal ini menandakan pelanggan telah dapat menggunakan menu-menu yang disediakan bagi member.

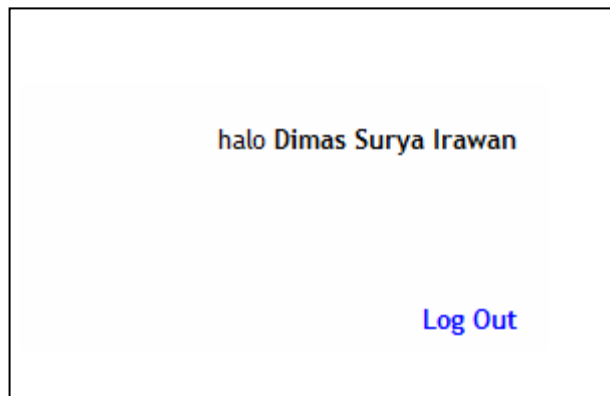
Gambar 5.1 Registrasi

Jika registrasi berhasil akan muncul tulisan terimakasih accunt anda telah terdaftar di website kami.

5.3.2 Pelaksanaan Uji Coba Login

Untuk mengisi form login user/customer harus memiliki user name dan Password. User name dan password didapatkan ketika user mengisi form regetrasi,karena data tersebut telah tersimpan pada database maka user name dan password harus sesuai dengan apa yang di isikan pada form registrasi.

Gambar 5.2 login



Gamabar 5.3 Jika login benar

Jika login benar maka akan muncul peringatan seperti pada gambar 5.3 Menandakan customer telah login dan dapat menggunakan menu-menu member.

5.3.3 Pelaksanaan Uji Coba Order

Untuk dapat melakukan proses order user haruslah melakukan login seperti yang telah di terangkan di atas, sebelum melakukan order pelanggan pastinya akan melihat pada halaman produk saat pelanggan telah menentukan produk apa yang akan di pesan maka pelanggan tinggal meng-klik add to chart pada sisi bawah produk. Maka secara otomatis halaman akan beralih pada halaman keranjang belanja, keranjang belanja adalah halaman yang mencantumkan barang apa saja yang dibeli. Di dalam halaman keranjang belanja juga terdapat menu update belanja jika customer ingin mengganti barang pesanan, atau memilih lanjutkan belanja untuk menambah barang yang akan di pesan. Dan yang terakhir memilih selesai untuk mengahiri pembelian. Untuk gambar dapat dilihat di bawah ini:

» **Keranjang Belanja**  **Keranjang Belanja (2)**


No	Produk	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub Total	Hapus
1		polo shirt merah	<input type="text" value="1"/>	145.000	145.000	
2		Girl Tei biru	<input type="text" value="1"/>	11.000	11.000	

Total: Rp. 156.000

[Lanjutkan Belanja](#)
[Update Keranjang](#)
[Selesai Belanja](#)

Gambar 5.4 Keranjang Belanja

Jika tekan selsesai akan berlanjut ke menu data pembeli.

» **Data Pembeli**  **Keranjang Belanja (2)**

Nama :

Alamat Lengkap :

Telpon/HP :

Email :

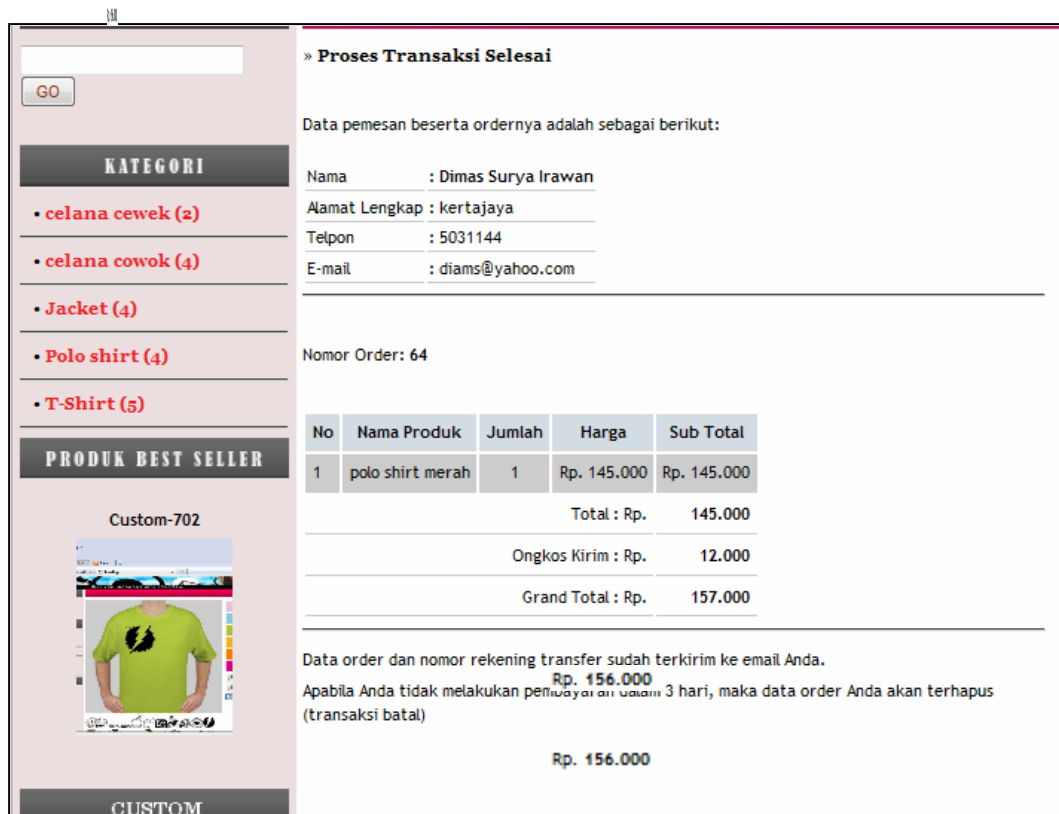
Kota Tujuan : ▼

*) Apabila tidak terdapat nama kota tujuan Anda, pilih Lainnya

**) Ongkos kirim dihitung berdasarkan kota tujuan

Gambar 5.5 Proses Data Pembeli

Jika proses transaksi telah selesai



» Proses Transaksi Selesai

Data pemesan beserta ordernya adalah sebagai berikut:

Nama : Dimas Surya Irawan
 Alamat Lengkap : kertajaya
 Telpon : 5031144
 E-mail : diams@yahoo.com

Nomor Order: 64

No	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub Total
1	polo shirt merah	1	Rp. 145.000	Rp. 145.000
Total : Rp.				145.000
Ongkos Kirim : Rp.				12.000
Grand Total : Rp.				157.000

Data order dan nomor rekening transfer sudah terkirim ke email Anda.
Rp. 156.000
 Apabila Anda tidak melakukan pembayaran dalam 3 hari, maka data order Anda akan terhapus (transaksi batal)

Rp. 156.000

Gambar 5.6. Total Yang Harus Dibayar

5.3.4 Pelaksanaan Uji Coba Custom

Untuk dapat menggunakan menu ini customer harus tidak harus login terlebih dahulu, menu custom adalah menu yang digunakan untuk mendesign pakaian dengan bahan yang telah disediakan pada sisi tengah halaman, terdapat gambar t-shirt polos yang nantinya dapat di drag gambar dan memilih warnanya, dan pada menu sebelah kanan gambar terdapat gambar sablon dan pilihan warna di situ pelanggan dapat mendrag gambar dan warnanya. Setelah proses custom selesai customer dapat memesan produknya dengan meng klik simpan dan beli.



Gambar 5.7 Gambar Uji Coba Menu Custom

5.4 Evaluasi

Hasil evaluasi dari uji coba yang dilakukan terhadap aplikasi Otomasi design custom Apparel berbasis Web dengan melalui beberapa skenario membuktikan bahwa aplikasi ini telah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya masing-masing. Dimulai dari proses registrasi, login, order, kirim komentar dan pesan hingga logout semua berkoneksi dengan database.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan perancangan dan pembangunan Aplikasi otomasi custom design apparel berbasis web ini, dilakukan serangkaian uji coba dan didapatkan sebuah hasil. Setelah dilakukan analisa dan evaluasi terhadap hasil uji coba maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam aplikasi otomasi layanan design custom apparel ini dapat memenuhi kebutuhan member dalam hal pemesanan atau order dengan beberapa prosedur menu yang tersedia
2. Dalam aplikasi otomasi layanan design custom apparel ini tersedia menu custom design dimana member tidak hanya dapat melakukan pemesanan produk apparel yang sudah ada, melainkan juga dapat membuat atau mendesign baju sendiri dengan catatan desain dan warna telah disediakan oleh sistem.
3. Dalam aplikasi otomasi layanan design custom apparel ini terdapat proses login, registrasi, lihat produk, produk bestseler, serta menu pencarian, dan input dan update data yang dilakukan oleh admin.

6.2. saran

Dalam pembuatan aplikasi ini masih memerlukan banyak pengembangan lain sehingga lebih sempurna, diantaranya pada bagian-bagian berikut:

1. Penyajian dalam tampilan dibuat lebih menarik bagi user baik member maupun bukan member dan lebih di perbanyak lagi dengan ditambahkan menu-menu yang menarik.
2. Membuat menu custom menjadi lebih bebas dan menarik.
3. pembayaran dibuat menjadi lebih kompleks

DAFTAR PUSTAKA

Wikipedia. 2010. **Situs WEB**, diakses *online* 03-10-2010 dari

http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web

Wikipedia. 2010. **Perdagangan Elektronik**, diakses *online* 03-010-2010 dari

http://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan_elektronik

Setyahudi, Agus, Albert Samuel. 2002. *Aplikasi E-Commerce*

Lukmanul Hakim. 2010 . *Bikin Website Super Keren dengan PHP & jQuery*.

Lokomedia: Yogyakarta.

Wikipedia. 2010. **Mysql**, diakses *online* 03-010-2010 dari

<http://id.wikipedia.org/wiki/Mysql>